

KLAUEN SIE DIE SCHÄTZE DES DRACHEN FANTSY OB SIE HIER LEBEND HERAUS KOMMEN? BLOOD

ERFORSCHEN SIE DIE TIEFEN DES WELTALLS NOVA SPIELEN SIE EINE GEMÜTLICHE RUNDE SNOOKER SNOOKER CHAMP -DDYSSEY

BEGLEITEN SIE ODYSSEUS AUF SEINER IRRFAHRT

SPIELSPASS 90%

89.95 DM

ERHÄLTLICH BEI TRANSTECH ODER KARSTADT

GIGANTEN PACK SILVERBALL UND ULTRA SOUND ZUSAMMEN

449.- DM

SILVERBALL UNTERSTUTZT: SOUNDBLASTER, SOUNDBLASTER PRO, ULTRA SOUND BESTELLEN SIE DIREKT BEI UNS:

JIRANSJIECH

TRANS-TECH TELEKOMMUNIKATIONSSYSTEME VERTRIEBSGESELLSCHAFT MBH

GRISSETSTRASSE 11 74182 OBERSULM TELEFON 0 71 30 / 66 64 TELEFAX 0 71 30 / 91 20 TELEX 728 262 TRANS D

Advanced

IDEALE HANDLERBETREUUNG (LIEFERUNG FREI HAUS)





AUFSCHWUNG OST



9.11.1989: Die Mauer ist gefallen,
eine atemberaubende Entwicklung beginnt!

Du hast jetzt die Chance, den
Aufschwung Ost zu schaffen! Unglaublich
realistisch! In 25 Städten
der neuen Bundesländer mußt

Du regieren, sanieren, investieren!

Die tagesaktuelle Wirtschaftssimulation
der völlig neuen Art: Es gibt viel zu tun...



Große, detaillierte Landkarte!

Realitätsnahe Daten und Faktenl

Detailreiche Grafik!

Bildschirmtext und Handbuch komplett in deutsch!

Einfache Bedienung mit Maus!



Dataillens Landbots



ad Replication



and optimale Sedentarios



IM VERTRIEB VON BOMICO



eihnachten '93. Der akute Softwaremangel auf dem Sektor CD-ROM scheint nun endlich ein Ende gefunden zu haben. Konnten bereits zu Beginn des Monats das interaktive Adventure Critical Path und der Arcade-Klassiker Mad Dog McCree für Furare sorgen, so bewies der amerikanische Softwaremagnat LucasArts kurz vor Redaktionsschluß einmal mehr, wer in diesem Geschäft für revolutionäre Innovationen zuständig ist. Rebel Assault stellt kompromißlos klar, daß das bisher eher stiefmütterlich behandelte Medium CD-ROM nicht nur als riesiger Massenspeicher gesehen werden darf, sondern für die nahe und ferne Zukunft des Computerspiels eine zwingende Notwendigkeit darstellt. Daß zum ersten Mal Grafik, Sound und Gameplay gleichermoßen berücksichtigt wurden, läßt jeden Spielefan neue Hoffnung schöpfen. Vielleicht ist es möglich, daß wir schon sehr bald in die Rolle eines x-beliebigen Kino-Helden schlüpfen und interaktiv in einer nur sehr grob vorgegebenen Handlung in Aktion treten können?

LucasArts hatte aber diesen Monat nicht nur Rebel Assault für die staunende Fachpresse parat. Die zweite Neuerscheinung. Sam'n Max, wird zwar längst nicht so innovativ sein wie Rebel Assault, jedoch sallten die Lachmuskeln schan einmal im Hinblick auf den baldigen Veröffentlichungstermin getrimmt werden. Wir konnten im Rahmen eines Besuchs bei Softgold in Kaarst diesen Weihnachtshit unter die Lupe nehmen. Das Resultat dieser 20stündigen Reise in den Westen lesen Sie auf Seite 32: Das Spiel des Monats!

Gewalt am Bildschirm. Schenkt man einem großen Teil der deutschen Presse und des Fernsehens Gehör, so gewinnt man den Eindruck, daß unsere Jugend ihre Computer und Konsolen nur benutzt, um schnell aufgestaute Aggressionen auf übelste Art und Weise abzureagieren. Besonders das Erscheinen von Mortal Kombat hat die ohnehin schon hitzige Diskussion neu entfacht; viele sind dabei der Meinung, daß sich daraus längst ein "Moral Kombat" entwickelt hat. Man kann nun dazu stehen wie man möchte und wir wollen uns auch nicht zum Richter über Gut

und Böse emporschwingen, jedoch darf man out keinen Fall einen computerspielenden Jugendlichen gleich zum gewaltbereiten Randalierer abstempeln. Wir glauben, daß das Computerspiel an sich diesen schlechten Ruf, dieses negative Image nicht verdient hat, nur weil sich ein paar schwarze Schafe unter die Unterhaltungssoftware gemischt haben. Der positive Effekt, den Computerspiele zweifellos erzeugen können, ist sehr in den Hintergrund gehreten.

Nach dem durchschlagenden Erfolg unserer letzten Reportage hoben wir unseren Auslandskorrespondenten Markus Krichel in diesem Monat auf die kalifornische Softwareschmiede Interplay angesetzt. In seinem sehr interessanten Artikel ab Seite 14 lesen Sie alles Wissenswerte über Star Trek 2, Stonekeep und das neueste Werk Star Reach.

Bleibt mir nur noch, Ihnen viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe der PC Games zu wünschen. Im nächsten Jahr lesen wir uns wieder. In diesem Sinne: Frohe Weihnachten und einen guten Rutschl

Oliver Menne Leitender Redakteur

Epic Pinball

Nachdem die PC-Welt jahrelang auf eine Flippersimulation warten mußte, die den AmigaFlippern Pinball Dreams und Pinball Fantasies
das Wasser reichen konnte, ging es in den letzten Monaten Schlag auf Schlag. Pinball Dreams
PC, 8 Ball Deluxe und Silverball waren die
Wegbereiter für diese Coverdisk: Epic Pinball
bricht alle Flipper-Rekorde.



CRASH MA



MAGIC



POTGOLD





ANDROID

ach dem grandiosen Auftakt, den der amerikanische Hersteller Microleague mit Silverball hinlegte, gibt er jetzt noch eins drauf: Epic Pinbal ist eine Flippersimulation mit acht verschiedenen Tables, grandiosem Sound und einer bisher unerreichten Spielbarkeit. Auf der PC Games-Coverdisk bekommen Sie die Gelegenheit, einen dieser acht Tische ausführlich probezuspielen. Android unterstützt alle PCs ab 386er, alle Sound-Blaster-kompatiblen Karten sowie VGA in 256 Farben. Das beste aber ist, daß die Coverdisk-Version keinerlei Spielbeschränkung unterliegt: Die Highscores werden automatisch auf der Festplatte gesichert und es gibt keine Begrenzung in der Spielzeit. Alles weitere über die Installation und die Bedienung der Epic Pinball-Demo erfahren Sie auf Seite 64. Falls Ihnen der

einzelne Table schon zusagen sollte, erfahren Sie im Programm mehr über das Bestellen der Vollversion. Wer das Erscheinen der endgültigen Version aber noch abwarten kann, sollte sich noch bis zu unserem Review in einer der nächsten Ausgaben gedulden. Jetzt aber: Viel Spaßt

DEEPSEA



EXCALIBUR



JUNGLE





INHALI

	U		_	_	_		
_					_	-	•
_	_	_			_		
	_		_		_		

What's up	4
Inhalt	6
UPtoDATE	8
Inserentenverzeichnis	65
Secret Whisper - Tips & Tricks	56
Komplettlösung Prince of Persia	58
Komplettlösung Dracula Unleashed	60
Post Script - Leserbriefe	68
Demoservice	62
Lesestoff	66

Jetzt PC Games testen: unter & (09122) 6061 eine Ausgabe kostenlos.

Anleitung Coverdisk	64
Garantie Coverdisk_	65
Charts	65
Coming up!	116
Impressum	116

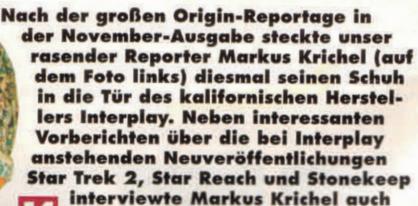
REPORTAGE

Zu Besuch bei Interplay	14
Star Trek 2	16
Star Reach	22
Stonekeep	26
Interview mit Alan Pavlish	30

SPIEL DES MONATS

REVIEWS

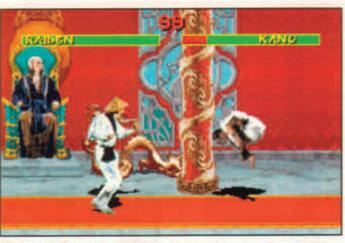
Aufschwung Ost _______38
Alien Breed ______40



interviewte Markus Krichel auch
Alan Pavlish, den
Designer des Erfolgspiels The Lost
Vikings. Daß er dabei wieder an
unsere Leser gedacht hat, versteht
sich von selbst: Wir verlosen drei
handsignierte Exemplare des Denkspiels. Mehr darüber ab Seite 14.

Oxyd Mognum	42
Goblins 3	44
time Z - Frontier	48
Space Job	52
GOO	72
Malifood Express	74
Mortal Kombat	76
5im Form	80
Bloodnet	82
Okolopoly Discoveries of the Deep	84
Discoveries of the Deep	84
Strike Squad	84
Surf Ninjas	85
McDonaldland_	85
Homey D. Clown	85
CD-ROM	N. P. C.
CD-ROM-News_	94
Rebel Assault	96
Mad Dog McCree	100
Critical Path_	102
Return to Zork	104
Tornado	104
Nevell Backroad Racers	107
Alone in the Dark	10/
PD & SHAREWARE	
PC-Testprogramme	88
Dschump Halloween Harry	89
Halloween Harry	90
Night Raid	42
Sango Fighter	90
SPECIAL	
Messebericht: Computer '93	108
HARDWARE	
Marktübersicht Grafikkarten	110
Markfubersicht Grafikkarten	
GEWINNSPIELE	1
Bertelsmann Gewinnspiel	54
Bertelsmann Gewinnspiel Interplay: Lost Vikings 3 x handsigniert	30
NEUE HOTLINE-NUMMER AB SO	FORT:

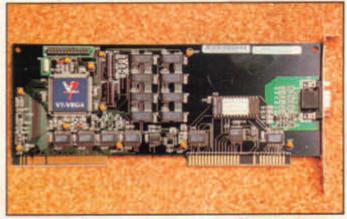
(0911) 6427762



Endlich einmal ein brauchbares Beat 'em Up für den PC! Ab Seite 76 haben wir Mortal Kombat unter die Lupe genommen. Alles deutet darauf hin, daß der Amiga als Vorzeige-Rechner für Actionspiele bald vom Thron gestoßen wird...



Der CD-ROM-Teil platzt fast aus seinen Nähten. Ein wirklicher Schlager unter den guten CD-ROM-Spielen ist Rebel Assault. Fliegen Sie auf Luke Skywalkers Spuren durch Canyons und Asteroiden oder nehmen Sie an heißen Lasergefechten teil. Rebel Assault macht es möglich.



Was wir in der letzten Ausgabe mit den Soundkarten begonnen haben, setzen wir diesmal fort: Eine Marktübersicht auf dem nevesten Stand soll Ihnen Durchblick im vielfältigen Dschungel der unzähligen Grafikkarten geben. Welche für Sie die richtige sein könnte, erfahren Sie ab Seite 110.

von Thomas Borovskis, Oliver Menne und Thorsten Szameitat

Archon Ultra

Schachmatt

Alte Hasen des Softwarebusiness erinnern sich immer wieder gerne an die längst vergangenen Tage, in denen man Stunden über Stunden vor

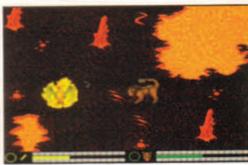


Archon Ultra ist keine direkte Konkurrenz für Battle Chess 4000.

Spielen wie beispielsweise Seven Cities Of Gold oder Pirates verbrachte. Nachdem diese beiden Klassiker schon erfolgreich für den PC umgesetzt wurden, ist jetzt das betagte Archan an der Reihe. Der Urgroßvater aller Actionspie-

System: 386er, VGA Preis: ca. DM 120,-Erhättlich: Anfang '94 le wurde dabei sowahl grafisch als auch soundtechnisch





stark aufgepeppt. Wie sich das gute Stück schließlich spielen läßt, erfahren Sie, sobald die erste spielbare Demo vorliegt.

Comanche Mission Disk 2

Kriegsbeil 2

Novalogic möchte allen Fans des immer noch erfolgreichen Comanche zum Weihnachtsfest eine ganz besondere Freude bereiten: Die zweite Missiondisk soll noch vor Jahresende über die Ladentheken wandern. Interessierte Piloten können dann in zahlreichen neuen Szena-

rien für die gerechte Sache einstehen. Die ersten Bilder sind jedenfalls schon so gut, daß sie Geschmack auf mehr machen. Besonders die Mission in der schneebedeckten Umgebung paßt zur Jahreszeit.

Die zweite Missionsdiskette hat wieder allerhand beeindruckende Grafiken zu bieten.

System: 386er, VGA Preis: ca. DM 100,-Erhältlich: Ende '93





Traumnetz®





Die beiden Programmierer holen sich im Bahnhof neue Motivation (oben); Dreamweb spart nicht mit Gewalt (unten).



Die Zukunft. Die Menschheit führt Kriege mit geradezu apokalyptischen Waffensystemen, die sozialen Verhältnisse liegen weit unterhalb jeder Schmerzgrenze und seltsame Mutationen bevälkern als Resultat vieler Genexperimente die Erde. Das kommt wohl jedem Computerspieler und Cineasten bekannt vor. Dreamweb van Empire Software spielt in einer solchen Umgebung, hat aber wesentlich mehr zu bieten als viele seiner Kollegen. Eine übergeordnete Kraft namens "Dreamweb" kontrolliert die gesamte Menschheit. In den einzelnen Individuen tobt jeden Tag, jede Sekunde ein Kampf zwischen Gut und Böse in einer Art virtuellen Welt innerhalb des Unterbewußtseins. Allerdings ist die böse Seite im Laufe der Zeit so stark geworden, daß die Wächter des "Netzes" einen Helden auserwählt haben, der das Gleichgewicht wieder herstellen kann. Das hört sich alles sehr kompliziert und unverständlich an, es gilt jedoch lediglich, die Personen mit den "bösen Gedanken" ausfindig zu machen und

System: 286er, VGA Press: ca. DM 120,-Ertaittlich: Frühjahr 94

zu eliminieren. Grafik und Sound machen schon in dieser Phase der Entwicklung einen hervorragenden Eindruck. Warten wir's abl

Media Point

Verkauf Ankauf Tausch

Berlins neue Dimension für Games und Zubehör

Berlins neue Din	ensic
Disketten	
Abandoned Places 2.1	75.5
Aces Of The Deep.* Aces Over Europe	79.6
Alon 3*	49.5
Alone in The Dark 2" Ambertsoon "	20.0
Anbush At Seriner	35.0
Aretone Areton Otra *	89.9
Battle lew 2 1	89.9
Behayal Al-Kronder (2E.)	89.9
Blue Forces * Burtime	88.0
Campaign 3 *	89.00
Comunities Columbus *	89,91
Comerche Data Dek 1 & 2	39-55-8t
Oyderson * Oerk Sun – Shattered Lands	79.0
Oer Patricier	86,61
Der Schatz in Silbertee	36.00
Doom *	89,90
Ourw 2	69.91
Dungeon Hack * Dungeon Messer 2 *	79.86 LV
Eishockey Manager	80.66
Elisabeth.*	99.96
Empire Deroxe (dt.) *	79.85 89.95
Empire Deluser Date Draw.	49.95
Eye Of The Seholder 8 (iff.) Fleide Of Grovy	89,90
Flashback	79.80
Trightsimulator 5 houe Sciency Disks specialt to FS 5	99,95
Predde Pharkas (IX.)	79,85
Gost (Alex CR 3)	66,85
Gobins 3 Brand Prix	89.95
rited Gura "	79.05
Mistory Line 1914-1918	80.00
Incredible Certoons *	79.00
Intredible Macrone 2	79,95
Indigna Jones 4 Juneses Flank	99.95 79.95
Kings Quest 6	86,95
Lands Of Lare (dt.) Larry 8 "	69.95
Legend Of Kyranda 2 ** Legend Of Kyranda 2 **	89.90 89.90
	98,95
Lost In Time Lost Visings	99,35
Lother Methdus *	75.85
Wart News *	89,95
Masterpor *	99.85
Marriac Marriage 2 (dt.) Master OF Orion	98,86
Might & Magic 5 (dt.)	80.05
Mortel Combet *	79.05
APIL Hookey Pribel Dreams	48.95
Prides Gold (d.)	41.05
Perce Of Fernia 2	79,95
Progress	89.95
Privateer Speech Paint	PR.96
Rathood Tyroon Deluse	85.35
Sensitive Boccer 92/90	94,46
Sherlook Pointee	99,95
Blim City 2000 *	99.96
Sim Farm Smarl The Sorcerer	69,96
Booser Kid *	79.95
Space Qualit 5	79.95
Startenschweit (D&A 2) *	89,95 89,95
Strike Commander	90,96
Strike Commander Zusstz-Disse Striker	je 30,06
Strengtuse	79,95
BARBAR WATER	89,95
Byrdicate. T.F.X.1	99.95
Tomado	79.90
Ultima 7, Tair E	99,95
Ultima Underworld 2	79,86
War Street Manager Warlords 2	68,05
Wing Commander Academy	88,95
X-Wing	89,85
K-Wing Upgrate Kit (not. Mission Disk 1)	19,95
Zoo 2 *	79.95

Desirable (set	
Preishits (solange Vorri	at_reicht!)
ATAC	49.66
Battlehawka 1542	35,35
Decisio Britip Power 2	29.60
Files - Attack On Earth	49.95
Indiana Johns 3 Advention (Bt.)	41,35
Legend Of Kyrandar	99,95
MI Tent Palcon	30.90
Marie 19	49,96
North & South	30.95
Statement & GOUTH	29.95
Smart For the Sines	49.90
Stranger Designation	39,99
Special Forces	48,95
Victoria	38,90
Zax Mo-Kralman (dt.)	41,30
Zool	49.90
-	49.00
	CD-ROM

Zan tro Kristian (CL)	49.35
-	OR DOM
Vivie CO-ROW Titel Service ald	CD-ROM
7th Guest (Europe-Version)	118.95
Blue Forces	89.35
Burntone (III.)	89,36
D-Generation / Marie is Missing	99.95
Der Petroler	46.94
Descrip	109,95
Eye Of The Buttolder Trillagy (df.)	100.95
Durrent 2000 & Missions	109.95
History Line 1914-1918 Indiana Jones & Ltt.) Aktions	79.95
Indiana Jones 4 (dt.) Addions	press) 99,05
Jones in The Post Lane Aktions Arranac Park 1	preiel 39,65
Juliant .	79.95
Kings Guerr 6.	129,95 59,96
Kings Quest 9	89.95
Labyrine Of Tyres	79.95
Leging Of Kiransia	89.95
Lord Of The Rings Y	119.95
Wait Disp fire Eree	69,0%
Managerom * Managero	99.95
Married Married 2 cm 1	58,95
Markey level of (et.) Aktions	19.95
Protosor	89.25
Pleton Assault *	I.W.
Return To Zork	F9.80
5 W-0 7 L. & Scorpries Space Quest A (dt.) *	50.95
Star Tree 1	129.06
Birlike Commendes	118,96
The Lost Treasures Of Intocom	AC 59.95
Turnsda	81.35
Ultima Underworld 1 8 2	99.95
Willy Swamph (d.)." Wing Commander & Littma &	129.96
mad minutation & house o	49.95
CD-ROM L	autwerke
CD-ROW mark	AC 345
CD-ROW selem, Prints-CO tempeto	W 60 655-
Sai	indkarten
Stortsteam Mid Adepter	40.05
Soundblaster 2.0	149.05
Soundsigner Pro- Soundsigner 1E BS	229.95
Soundhisser 16.86	799,95
Soundhame 18 ASP	479,95
Stones-Leutsprecher Screen Beat	49.90
Festplati	ten intern
130 MB, AT-Bus	303
220 MB, AT-Rus	429
340 MB, AT-Bue	390 1
130 MB, 9CBI	429
200 MB, BCBI	500
Arrows Orbiten aut Armagel	
	loysticks
Advanced Gravis GamePad	49.70
Advanced Gravia Joyatick	40.74.56
Competition Mint PC-Stok	
	59.95
Flightstick Pre	189.95
Filghtstick Pro Duckjey MB	19.00
Flightetick Pre Dulokjey MB Barnecard PC (2 Forte)	189.95

Disketten

bei Diubkiegung noch pioni erechiement fordern Sie auch unter Angebei ihree Systembype regen Rückporto uneenen Besambattelog anti Ele Praise verstehen sich in DM Incl. 15% MwSt. er und Presandeunger vorbetratier) mithosten. 6,50 bei Vokasse, 3,50 bei Nachriehme, 15.—Dei Ausstraf (nur Vorkassel) an 250.— versandkostenheil

Laden- & Versandanschrift Media Point Vertriebs GmbH Jonasstraße 28 12053 Berlin (Neukölin)

Bestellannahme

Campaign 2

Geschichte live!



modernen Waffensysteme integriert, wie beispielsweise lasergesteuerte Gewehre, Nachtsichgeräte und Sucherraketen. Hatte der erste Teil mehrere historische Karten aus dem zweiten Weltkrieg zur Grundlage, so können bei Campaign 2 zahlreiche Gefechte der letzten 50 Jahre ausgetragen werden. Natürlich steht auch diesmal wieder der strategische Gesichtspunkt voll im

Sustem: 286er, VGA Preise ca. DM 120. Erhältlich: Dezember '93

Vordergrund. Actionfans werden also kaum auf ihre Kosten kommen. Strategiefans können sich jetzt schon auf Campaign 2 freuen.

Backstage

Hinter der Kulisse

Nach dem Energie Manager, Victor Loomes und Vision folgt nun ein weiteres Promotion-Spiel mit dem Namen "Backstage". Es erscheint als Freeware und ist deshalb bei jedem Computerclub, PD-Händler und in zahlreichen Mailboxen kostenlos erhältlich. Die Story:

In der Stadt des Helden findet demnächst ein Konzert mit einem internationalen Super-Star statt. Zu diesem Ereignis verlost der lokale Radiosender etwas ganz Besonderes: Eine Eintrittskarte mit Backsta-

geausweis. Jetzt müssen alle Informationen zusammengetragen werden, die benötigt werden, um als Gewinner der Verlosungsaktion zu diesem Konzert gehen zu dürfen. Sponsor dieses Joh-

Unter dem Baum

lektion" sind jeweils im Doppelpack folgende Kult-Klassiker er-

nenswerten Spiels ist übrigens der Liveclub, mit dem wir in dieser Ausgabe auch ein Gewinnspiel veranstalten. Mehr dazu lesen Sie auf Seite 54.



Magic Boy

Zauberlehrling

Jump & Run-Spiele scheinen nun auch langsam den PC zu erobern. Nach den hervorragenden Konvertierungen van Zool und Robocod drängt nun einer dritter auf das Siegertreppchen. Sein Name? Magic Boyl Der kleine Hewlett ist Klassenbester der örtlichen Zauber schule. Ohne Absicht läßt er eines Abends die Tiere im Keller seines Meisters frei, so daß nun sehr schnell gehandelt werden muß, damit sein Lehrer ihm nicht auf die Füße tritt. Vier unter-

schiedliche Gegenden mit insgesamt 64 Levels müssen erkundet werden und 32 Bonuslevel stehen auch noch bereit. Das hört sich

alles schon sehr vielversprechend an. Extrawaffen, ein Levelcode-System und tolle Comic-Atmosphäre sind natürlich Erhältlich: Dezember '93 inklusive.



Der Held auf der Suche nach den entlaufenen Tieren.



Sustern: 286er, VGA Preis: ca. DM 139,95 Erhältlich: Dezember '93

MICRO PROSE

Auch MicroProse bietet zum Weihnachtsfest ein Spezialpaket an. Unter dem Titel "Winterkol-

hältlich: Flying Fortress und Dog Fight, Harrier Jump Jet und Fal-con 3.0, Special Forces und ATAC. Für schlappe DM 139, 95 kann ein Paket im Handel erstanden werden. Ob für den persönlichen Gebrauch oder als Geschenk für einen guten Freund, die gebotene Leistung stimmt alle-

mal. Allerdings wird sich so ein Paket nur für jemanden lohnen, der wirklich keines der beiden Spiele besitzt.

Struccura: 286er, VGA Preis: ca. DM 100,

Winterkollektion

Sustain: 286er, VGA

Preis: Freeware

Erhättlich: Ende

Telegramm

+++ Dynamics: Nach den Verzögerungen bei der Fertigstellung des Aces of the Pacific-Nachfolgers Aces over Europe ist es jetzt soweit: Die Flugsimulation aus dem Zweiten Weltkrieg steht endlich in den Verkaufsregalen.+++LucasArts: Eine gute und eine schlechte Nachricht. Bei LucasArts Software ist man sich sicher, daß es wohl keinen fünften Teil der Indiana Jones-Computerspielreihe geben wird. Dafür ist aber die Fortsetzung der Kinoserie mit Harrison Ford fest geplant. +++ Century Media: Der langerwartete M.U.L.E. Nachfolger Subtrade wird wahrscheinlich erst im Frühjahr 1994 erscheinen.+++ Sierra: Larry 6 ist draußen! Leider erst in den USA. Natürlich werden wir uns bemühen, das Spiel so schnell wie möglich nach Deutschland zu bekommen. Mit ziemlicher Sicherheit lesen Sie das Review in der nächsten Ausgabe.+++ Origin: Ultima VIII wird laut Hersteller im Januar in den Verkaufsregalen stehen. Am 10. Dezember erscheint hingegen schon das 3D-Actionspiel Doom von ID-Software.+++

The Lords Of Power

Eure Lordschaft



Diese Compilation kommt gerade recht zur Weihnachtszeit. Mit Railroad Tycoon, The Perfect General, Red Baron und Silent Service 2 ist für jeden Geschmack etwas dabei. Wer also immer noch auf der Suche nach einem passenden Weihnachtsgeschenk für einen computerisierten Bekannten oder Verwandten ist, der sollte diese Spielesammlung schon einmal in die engere Auswahl aufnehmen. Zählt man den Wert der einzelnen Spiele zusammen,

System: 286er, VGA Prets: ca. DM 120,-Erhältlich: November '93 so kommt man auf einen astronomischen Betrag. Vier Spiele für DM 120. Mehr bekommt man in der Regel nicht.

The Hidden Below

Versteckspiel

Wer bei diesem Titel ein mysteriöses Abenteuer erwartet, liegt völlig falsch. The Hidden Below ist nicht mehr und nicht weniger als ein gut gemachtes Action-Spiel im Stile von Shadowcaster, Ultima Under-



world und Terminator Rampage. Als Besonderheit läßt sich nur verzeichnen, daß The Hidden Below aus Deutschland, das heißt von einheimischen Programmierern stammt. Ansonsten wird das übliche mittlerweile so beliebte Spielprinzip vom einsamen Kämp-

System: 386er, VGA Preis: ca. DM 100,-Erhältlich: Anfang '94 fer geboten, der sich an die Zähne bewaffnet durch einen mit Aliens übersäten Dungeon kämpfen muß. Warten wir ab, was da auf uns zukommt.

MICRO MAGIC

Heiße Spiele - Starke Preise

*** TEL . 02371 - 36330 ***

Mo. - Do. 10 - 18.30 Uhr Fr. 10 - 16.00 Uhr

	PC Amiga		PO	Arriga		90	Arrige
CO Size Edition Train Systemation Set & War ut skees on of T Papility Master Date 1 Countain Chain flus A 200 on Bread on Bread 2 on Bread on Bread 2 on Bread Size in The Claim fluer in The Claim fluer in The Claim fluer in The Claim fluer in The Claim	18. DO 86. DV 80. DV 72. DV 60. DV 42. DV 60. DV 44. DV 60. DV 60	Pagers ser 5.5 Postbal Manage 3 Postbal Manage 3 Postbal Manage 3 Postbal One GP Hebby Plankas DV Samilar 2 Socialise 3 Socialise 4 Social	13 2 2 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3	N 10 00000 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	Water of The Dragins Serviding School (Silbermer feet Team) feet Team feet Scool (Social Dragins et Lorest Shaharash Herman Shaharash	Notable and Section 12	14-01 44-02 16-02 16-02 16-02
Aces over	Europe D 4,- DV	Herspill Hind Sure History Line 14-15 PCS PCS PCSCEN Delive Incredible Mexicus Indiana Jones A	100円の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の	SERVICE OF	Ansi • 66,- DV	toss / 66,-	DV

86,07

35-01

Soundblaster 2.0

PC DH 135,

TFX PC * 84,- DH

20	Space Quest 4	58-7	W	-	OV.
	Showing Showing F.	227.7		_	
27	Space Quest 6	500,1-2	M.		
	Spanisi Formas	201 - 1	w	740	Die.
	No. other college, there	86E		_	
	Spelpasting 301	901	٧.		
7V .	Blac Control 2	106 - D	úď		
		700	-		-
21	Star Trek	792	W	n	OV.
	Grandan	75-1	sid.		
	The same of the sa	M-1		-	_
	SNIGHTDG, HOWITS	547-1	Ñ.	40.	CV.
	Dougland Accom- Doubl Fighter 2 Onke Communities	400-0	51	54.	204
	Street, Square at	2007	ш.	_	-
	Some Commencer	84-1	æs.		
	-Sonaratti	46-1	144		
-	Sant San area of	100	H		
244	Text Operation 2	30 - D	216		
	Thinks.	400	m.		
_	Street Street Street	80-0 29-0	H	36.	-
•	Etrop Police C			-	-
	Stronghold 1	80 - 5	y.		
	Shurt Island Subwar 2000	200	20.		
	SULLE SERVICE	96-0 86-0	M.		
•	Bullway 2000	185 - D	М.		
	Super Tiers:	12.1		-	444
	DUDIN THEIR.	MIN. I	ж.	46	EV.
_	Support to be			46.	DH.
	-	78-T		10.	200
	Symbol are	78,- D	N/	980,	SPR.
	-Oscia Disk 7 11111111111111111111111111111111111	25 - 5	NJ.		
	States of Rivers Street.	42.5			
N N	Take a Break Pres. Terrorator 7	15-0 16-0 26-0	9,		
W	Terrinator 2 Terrinator 2 Grees Tre Manager	29:-0	н.	25.	-
7	Parented & Chart 1	300		_	_
	LELLINGIO, 4 PLANS	M-10	m		
341	The Manager 1 Theore of Chath	MK-0	W"	48.	DV.
	Charles of Charles			86-	DH
	Treated in Parell	-		-	101
N N	Tomado	79:-11	146		
	Executarities.	44-7	N.	54.	Ph/
	THE RESIDENCE OF THE PARTY OF T	200	•	221	200
240	Trace it Treasures Tri Pursuit decisie Tri sel Pursuit Turnos 3			80.	DH.
	Tel Dormald designed	66-D	u -		
	The second second				-
H	This Parent	20-0	m	22.	Dr.
	Tuestran 3			56.	DM.
	Transfer of the			_	200
	Uning 5			26.	530
50	Litting T	76-D	u		
ш.	Charles & S. S. Street, St.	-			
***	Uting 5 Uting 7-2 Seq. is	TH:-0	•		
MA.	-Oata Street Soud	40,-B	4		
77	College of the Colleg	75-0	-		
	Citera 8 -Speach Acc Park 1 Sitting Tricopy II				
ж.	-Senanth And Park	36-1	140		
-	Citizens Ballimer II	35 - D			
PV.	Science Lucido, Y	29.10	п.		
394	Littma Undervict out 2	72-1	H:		
41.	Order Manual &	405 E			
775	A DOLL A PROPERTY AS			_	
	Ultime Unidene 1 oil 2 Ultime Unidene 1 oil 2 Vidor Victory 4 Waste Francis Wasterds 2	79-0	24	60,	CHI
wa.	Marie Str., Millerman	50.0		-	_
TV	Acres day and analysis	25° K			
	Warrange 2	78 - E	٧.		
100	Wines	79-0 70-0 81-0	M.	86-	DOM:
3	The same of the sa	220	2	TI.	E.
TW	Whales Voyage	72 0	V.	56.	WY.
S-I	Willy Beamen	86 - D	64	29.	Chil
N TAN	Annual Science of Street, or other Persons or other Perso	Mary N	11	12	10
240	White Commission			25.0	51/

HAMMERPREISE

ungeon Master ungeon M. Chace S yna Blaster shocker, Manager	10 ON	80-04 80-04 80-04	Police Queet 3 Popularis Land Populary 3 Prinner Manager 3	55-04 25-04 71-04	H-04 H-04	PC * 7	0.000	
Ne 2 peiuth le: bert des Throne a of Beholder 1 e of Beholder 2 e of Beh 3 Dituch 15 Str. Eagle 2	多名名名名名	1000000	Proce of Persis 1 Prince of Persis 2 Prince Process 2 Project X Putty Curet for Groy 3 Great	表表表表 B	27- DA 20- DA 20- DA	WC3 Sp.Dp 1-2 na Wng Com Academy WWF Westing 3 WWF Wreeting 3 W-Wng DH Attaces 9 Wing	42-04 61-04 25-04 25-04 66-04 60-04 17-04 40-04	
Total Company Story 3.0 Steen Disk y Militare Steen Empire side of Silvey s. And log settack.	812828 855558	TE-DV SE-DV SE-DV	Rainung Ondonge Hampert Fled Baron Mason Disk 1 Return of Phamper Return of 2000	76 - DH 66 - DH 66 - DH 66 - DH 66 - DH 76 - DH 76 - DH	90,-011	S-Wing Upgrasia Kit Renobible Yor Jose Zappelin Zool Zool S	53 - OV 72 - OH 56 - DH 54 - OH 77 - OV 42 - OH 45 - SH	

re And los- loshtack	M. DY M. DY	Return o.f.Phainom Return to:Zoro	90 - DH 79 - DH	Zoo 1	12- OH 42- DH
CD-	ROM	CD-I	OM	CD.	ROM
A Green on Yeary concept find of the processing limit	(A) 000 - 81, 000 - 81, 000 - 62, 000 - 63, 000 - 64, 000 -	Rebel A		Names Passer Passer Passer Rate of Rat	M. 70 M. 70

Versundkosten: 8,00 DM, ab 250,00 DM Bestelbwert versundkostenfrei.
Lieferung gegen NN+4,00 DM zegl. Zahfkartengebühr oder Vorkasse;
Ausland nur gegen Vorkasse zegl. 15,00 DM Versundkosten. Es gelten nusere AGB.
Änderung und Irrium vurbekulten. *= bei Drucklegung noch nicht verfüghar.
MICRO MAGIC - Starenweg 2 - 58638 Iserlohn

Alone in the Dark 2

Das Grauen zurück!

Vielen Abenteuer-Helden wird ein Schauer über den Rücken laufen: Glaubten Sie doch, man hätte mit **Edward Carnby dem Voodoo-Kult** endgültig den Garaus beschert. Aber wie so oft, kommt alles anders als man denkt...

iner der Überraschungs-Knüller im vergangenen Winter war ohne Zweifel das 'Virtual Dreams' Adventure Alone in the Dark, Mit einem revolutionären Spielsystem bescherte uns Infogrames damals Alpträume, die für zahlreiche schlaflose Nächte sorgten. Genau ein Jahr später wirft die Nachfolgerversi-

on des Cthulu-Spektakels ihre Schatten vor-

Oftmals erreichen die Anschlußtitel nicht das hahe Spielniveau Ihres Vorgängers. Doch das erste spielbare Demo des Grusel-Adventures ließ bereits jetzt wieder das Blut in den Adern gefrieren.

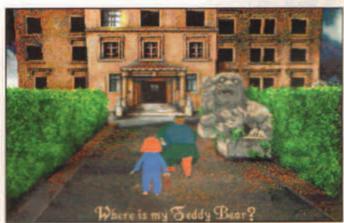
Denn, anders als andere Hersteller, haben sich die französischen Programmierkünstler nicht auf ihrem Erfolg ausgeruht, sondern hartnäckig an den Verbesserungen für Alone in the Dark 2 gearbeitet. Das

Ergebnis ist ein stark verbesserter Saund, der neben den verblüffenden Effekten jetzt auch Sprachausgabe beinhaltet.

Weiterbildung für Zombies

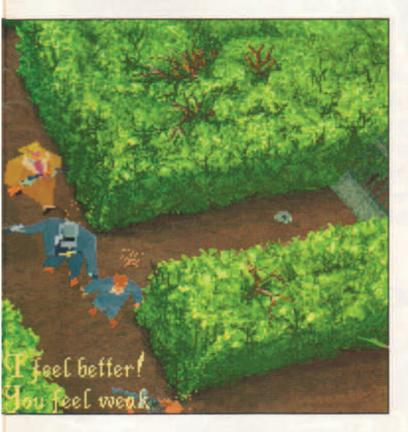
Hauptneuerung ist aber der hohe Schwierigkeitsgrad des dunklen Szenarios. Während man die Monster in Version Eins relativ leicht austricksen konnte, haben die Bösewichtes des zweiten Teils reichlich dazugelernt. Wenn man einem von Ihnen mal über den Weg gelaufen ist, dann folgen sie unserem Spielheld auf Schritt und Tritt. Das kann sehr prekäre Situationen hervorrufen, da gegen mehrere Angreifer selbst Star-Detektiv Edward Carnby





Verzweifelte Flucht durch das Heckenlabyrinth. Die Zombies sitzen dem Helden im Nacken.

kehrt



kaum eine Chance hat. Darüber hinaus besitzt die dunkle Seite nun auch Feuerwaffen.

Vielleicht ein Grund, warum Emily Hartwood diesmal nicht mehr mit von der Partie ist.

Die Story hat mit der Ur-Version nicht mehr viel gemeinsam. Aber, wie man bei dem Extro von Alone in the Dark schon vermuten konnte, haben Sie es auch hier wieder reichlich mit Voodoo-Wesen zu tun. Die fertige Version ist für Ende des Jahres angekündigt.

Freuen Sie sich also schon jetzt auf ein ausführliches Review, das Ihnen alle Daten und Fakten der Endversion liefern wird.



Angriff ist immer noch die beste Verteidigung.

2					Street, or other Designation of the Party of	
•	The second second					
	10 Strategy Games	63.00	Inc. Self Champion	DA 57.90		6.90
\sim	1869	DV: 81.90	Nhar E	EV 57.90		9.90 3.90
9	30 Corety, Set 2.0	DV120.90	latent of Dr. Brain	DV 82.90		ŧΠ
•	ArTrain	DV 94.80	James Pond 2 James Pinapa	DA 82.90	Silver Seed DA 4	563
NA.	A-Train Conerr, Sec.	DA 80.90	Jonathan	DV 78.90	Officery Underworld 2 DA 7	
w)	Aces of Pacific	Control of the last	Juneoto Park	DV-70.90	Unimized Adventure DV: 8	0.90
	- ms Misson Disk	DA 74.80	Kaise	DA: 85'80		9.90
*	Apar over Europe	DV 71.90	Keepsowe Gametin	DA 76.90 DV 74.90		200
2	Airbus A 320-US 641	DV 77.80 DV 47.80	Kinge Goest Williams	DV 59.90	War in the Gulf DM 7	7.90
•	Air Bucks	DA 89.90	Lary 5	DV 89.90	Wartenda 2 2	9.90
3	None in the Dark	DV -80.90	Larry R	77.80		1.90
~	Acatolic	DV 66.50	Laure Bow-2	DV 88.80		2.00 2.00
S	Audior Mr Laure Fred	DA 96.90	agend of Karendia	DV 88.90 DV 66.90	Whates Viryage DV 8 When Z Works Way 9	
2	5.A.T.U	GA 90.00	Lagand of Ragnarok	DV 89.90	Wing Commander 2	
v	furthchary 6000	DA . 69.90	Lammings 2	DA 79.80	* A Spench Pack SA S	
	Bettle (Mr. Date S	DV 82.80	Links 200 pro	UA: 88.90	Wing Com. Academy UA: 0	5.90 8.90
4	Battle Team	DV 73.90	- Course Maurie Kee.	46.90	W.C. Operation 1 + 2 BV 8	
-4	Setrayal of firester-	20V 773.90 DA 76.90	- Course Finehurts - Course Banff	46.90	Wordstile 8	
3		FIA RE NO	- Course Selling	46.90	Worlds of Lagerel 7	8.90
A	Burning Manarotal Burning Steel Oate Date 1	DV 89.90	- Course insulationals	46.90	X-Wing DA 6	7.90
- 2	Burning Steel	DV 82.90	- Course Firestone	46.90		F-PO
2	- Date Date 1	DV: 39.90	Lost in Time	DV 87.90		5.90 9.90
	Superecrette	DV 39.00	out Vikings	影界器		8.50
0)	Sunting .	DA 97.80	Lather Matthéur	BA 63.80		8:90
1	Buzz Aldrin Ram. CAF 2.2	CV 49.90	Lotus III M1 Tank Playoon	DA 31.00	Zool 9	7.00
	Cassara Falansi	DA 54.90	Magic Land Ditty.	37.90	The second secon	-
N	California Garrier II	32.00	Master of Coon-	79,90	Spiele auf CD Ro	9.90
S	Campaign.	DV 82.90 DV 42.90	Mo Donalde Land Mega-Lo-Mania	DV 76.90		9.30
A	Campagn-Data Disk Carmen S.Dingo Space		Mercerusine	24.90	Buryline DV. 7	5.90
3	Car + Driver	DA. 74.90	Michael Josten LFligh	e 25.90	Carmon World Delizer 13	
N.	Carriers at Wat	77.90	Min 29 Zonett Disk	DA: 53.90	Cure of Englishing 7	1.90 7.90
	Carrier n. War-Constr.	63.90	Might + Magic 6 Might - Magic 5	DV 96.90		0.90
	Champurnatio Man. 8 Clean of Steen	69.50	Might - Mage: 5: Monkey letend	DV 88.90	Dracula Universited 6	0.66
	Cobes Mission	121.00	Monkey Island I	DV 29.90	Date DA 10	6.90
	Congrate	DV 85.90	NFL Coaches Facibal	75.90	Eso Queer DA 7	6.99
_	- Mission Date	UV 49.90	MFG, Houseway	DA: 79.90	For the unready 6	1.90
_	Conquest - Long Bow	DV. 76.90	No.2 Collection	DV 84.90	The last the second state of the last	7.20
0		DA 79.90 DA 91.00	New York Beyond	BY 22.00	Goblina III (IV 9 Guraha 2000 + Max 9	3.50
Ä	Crisio In the Election Cores of Enchantie	DV 83.90	On the fined	DV 63.90	Greenest DA 7	1.00
11	Day of Derriacie	OV 01.00	Patriot	DA 79.90	History Line DV 8	9.90
	Dark from (Shattered)	99.90	Forthius Deliges	DV 85.90	Humans 1 = 7 DA 6	222
5	These methodograms Access	DV 75.90	Pierrix Tower Torre	DA 65.80	Indiana James IV EV 8	4.90 6.90
5	Daughter of Serpents Dec Patrozies	DV: 75.90	Probali Dreams Probali 8 Ball Debute	BA 53.90	indiana Jones IV DV 8 a 1000 western figurer	-
¥	D.Schatz in Siberom	82.90	Pirered	27.90	Sylland 12	9.90
	Discontinue and Sept.	DV - 63.90	Pirates Gold	DV 83.90	Just Drandma and Me 8	5.90
$\boldsymbol{\smile}$	Desplight	04 85.90	Folioe Uspet 4	89.90	Kings Queet VI DA 2	9. M)
	Chacols.	DA 75.90	Prince of Persia 2.	DA 81.90	PARTIES AND ADDRESS OF THE PARTIES AND ADDRESS O	1.90 6.80
	Eun Guret 6 - bast:	DV: 64.90	Speech Fack.	DA BLOO	Laura Bon F DA 7	5.70
	Sport of Randorwel	59.00	Pontular	DV 73.50	agent of Kyrenie DA 7	2.00
	Enhockey Manager	DV 79:90	Pult Pult fun Pack	62.90	Lost of the Rings CA 9	5.80
	EPub	DA 64.90	Change for Clary 3	DY 89-30	Logs in Time DV 9	9,90
	Elita II		Degrarok (Branspol)	DA 75.90		3.00
8.	Communication of the Communica	DA. 00.00				
3		DA 01.00	Salmed Tyonon Del.	DA 21.90	Monkey bland 1 6	0.90
i i		II	Remount	DA: 71.90	Monkey Island 1 9 Night DWI: 10.0 8	0.90 3.90
MILL	ELITE	II	Respect for t. Sky Sed Servi - Man.	DA 71.90 DV 61.90 DV 75.90	Menkey Island 1 9 Night DWI, 10-0 8 Protestar DA, 7	0.90 3.90 9.90
MINI	ELITE	II	Rempert Reach for t. Sky Red Serve - Man. Return of the Phanton	04 71.80 07 61.80 07 75.80	Monkey Island 1 9 Night DWI, 10-0 8 Protestar DA 7 Putt Putt for Pack 6	0.90 3.90 9.90 7.90
) MINI	ELITE	11	Rempert Reach for t. Sey Red Seron - Mars. Return of the Phanton Return to Zock	DA 77.90 DV 61.90 DV 75.90 DA 77.90	Monkey Island 1 Night DWI, 10.0 B Frontester Putt Futt fun Face 0	0.90 3.90 9.90
O MILL		.90	Remort Registers - Mass. Red Barris - Mass. Return of the Phanton Return to Zock Ringsworld	04 75 80 75 80 8	Monkey Island I Night CWI, 10.00 B Proteste CA 7 Pure Fuer Fuer Fuer Fuer Fuer State CA 8 Street CA 1 Pure Fuer CA 1 Pure CA 1 Pur	0.90 3.90 9.90 6.90 9.90
JO WILL	ELITE DA 66	.90	Removal Reach for L Sky Red Serve - Mars. Retpro of the Phanton Return to Zock Responsible See Team.	04 71 80 07 61 80 07 65 80 07 65 80 07 65 80 07 65 80 07 65 80	Monkey bland 1 9 Night DWS 10-00 8 Protestal DA 7 Puts Furt Furt Furt Furt Furt Furt Furt Furt	0.90 3.90 9.90 2.90 6.90 9.90 8.90
OO MILL	ELITE	.90	Removal Responses for the Republic Service Maria Maria Matern of the Phanton Return to Zock Responsible Seed Team Service Max Service Responses for the Response Responses for the Response Responses Response	DA 71.90 DV 61.90 DV 75.90 DV 75.90 DA 73.90 DA 76.90 DV 57.90	Monkey blased 1 Night (NWL 10.0 9 Protestar Puri Furt for Parit Biognosti Baturi to Zirk Divisite Shuttle Shuttle Some Closest 6 DA 3	0.90 3.90 9.90 2.90 6.90 6.90 8.90 8.90
CO MILL	ELITE DA 66	.90	Removal floor 1. Sky flood Seron - Mars. Serprin of the Phanton Serbran in Zack Singre-sell See Team Sero - Mars - M	DA 71.90 DV 61.90 DV 75.90 DA 75.90 DA 76.90 DV 85.80 DV 85.80 DV 85.80	Morehay Island 1 Neght CWS 10-CD Plottedia Pust Furn fun Paick Regisserit Return to Zink Unellok Hohmed III Shurffe Spanc Guest 4 DA 2 Reset Furn, Mea.	0.90 3.90 9.90 2.90 6.90 9.90 8.90
O.O. VANC	ELITE DA 66	.90	Rempet from 1. Sky fleed Bern - Mes. Return of the Planton flotoni in Zoch Ringworld Sed Team Service Box. 07/03 Sev. Citize n. Social 2 Planton Castre Planton Castre	DA 71.90 DV 61.90 DV 75.90 DV 75.90 DA 73.90 DA 76.90 DV 57.90	Monday (Make) 5 Shapes (May 1, 10.0) 5 Shapes	0.90 3.90 9.90 2.90 6.90 6.90 8.90 8.90
ZO:OO MINT	ELITE DA 66	.90	Remove the base of the filling file of Serin - Mass. Restrict of the Phanton Relative to Zorb Ringswell Seed Team Seri - Mass Seed Seam - Mass Seed Seed Seed Seed Seed Seed Seed Se	DA 71.90 DV 61.90 DV 75.90 CV 85.90 DA 70.90 DA 70.90 DV 57.90 DV 57.90 DA 71.90 DA 71.90 DA 71.90	Monday (Make) 5 Shapes (May 1, 10.0) 5 Shapes	0.90 3.90 9.90 2.90 6.90 6.90 8.90 8.90
ZO:OO MINT	ELITE DA 66 Empire Division Data Clark Epin Committee Internal Man Lye of the Rabinster 3 1-15 Styles 3	.90	Remoset fleagh for t. Sky flead Serns - Mas. Sletter of the Pharten Serter of the Pharten Serter of the Pharten Serter of Mas. Strate of Serter of Mas. Serter of Mas. Strate of Mas. Strate of Mas. Strate of Mas. Strate of Serter of Mas. Strate of Serter of Mas. Strate of Serter of Sert	DA 71.90 DV 85.90 DV 75.90 DV 75.90 DV 75.90 DV 95.90 DV	Monday Maked Shight SW1, 10.00 Shight SW1, 10.00 Shight SW1, 10.00 Shight SW1, 10.00 Shight Switch Switch Floring Switch Switch Floring Switch Switch Floring Switch Sw	0.90 3.90 9.90 2.90 6.90 9.90 9.90 9.90 9.90 9.90 9.90 9
S ZO:OO MINT	ELITE DA 66 Empire Deliuse Data Diate Epis Essen, more increal Mar- Epis of the Behalder 3 Fallows 3.0 Margino Uses	.90 77.88 48.88 48.88 64.8	Rempet Reach for J. Bry Red Serin - May. Repro of the Planter Serins to Zuch Rempet of the Planter Serins to Zuch Rempet Serins Serins - Max Serins Serins Serins - Max Serins Serins Serins Serins - Max Serins Ser	DA 71.90 DV 61.90 DV 75.90 DV 75.90 DV 75.90 DV 86.90 DV 86.90 DV 57.90 DV 57.90 DV 66.90 DV 57.90 DV 66.90 DV 71.90 DV	Monday Usland 50 Might SWIT, 70.07 Sprint SWIT, 70.07 Sprint SWIT, 70.07 Sprint Swit Swit Swit Swit Swit Swit Swit Swi	0.90 3.90 9.90 2.90 6.90 9.90 9.90 9.90 9.90 9.90 9.90 9
SZO.OO MILL	ELITE DA 66 Empra Deliver Date Clark Epia. To the Clark Epia. Epia	5.90 27.60 24.60.60 24.	Rampet fleath to Libra fleath for Libra fleath for Libra fleath fleath of American state of American fleath to Zach fleath fleat	DA 71.90 DV 61.90 DV 75.90 DA 72.90 DA 72.90 DV 57.80	Monthay sidated St. Nagha CWI, 1-0.0 St. Protestate Ch. 7 Protestate Protestate Ch. 7 Protestate Protestate Ch. 7 Protestate Protestate	0.90 3.90 9.90 2.90 6.90 9.90 9.90 9.90 9.90 9.90 9.90 9
DIS ZO.OO MILL	ELITE DA 66 Empire Deliuse Data Clair Data Clair Data Clair	5.90 77.60 DA 66.90 DA 67.90 DA 67.90 DA 67.90 DA 67.90 DA 68.90 DA 68.90	Rammert fleach for Libra fleach for Libra fleach for Libra fleach	DA 71,900 DV 61,900 DV 95,900 DV 95,	Monday Maland I Shight SWI, TOUR SIZE STATE STAT	0.00 0.00 0.00 0.00 0.00 0.00 0.00 0.0
DIS ZO:OO MILL	ELITE DA 66 Empra Datuse Data Clair Epia. Com. mara lumest Mar Eye at the Behadiser 3 Fatons 3.0 Fatons 100 Maran Clair Fatons 100 Fatons 100 F	5.90 27.60 24.60.60 24.	Rampet fleach by L. Sirp lined Sarry - May. Illiand Sarry - May. Illiand Sarry - May. Illiand sold sarry - May. Illiand sold sarry - Max. Illiand sold sarry - Max. Illiand sold sarry - Max. Illiand	DA 71.90 DV 61.90 DV 75.90 DA 72.90 DA 72.90 DV 57.80	Merchay oldated Shight SWIT, 10-D Shight S	0.90 3.90 9.90 9.90 9.90 9.90 9.90 9.90
" DIS ZO.OO MILL	ELITE DA 66 Empire Deliuse Data Diale Epire Essen, mora è increal Mar Essen, essen è increal Mar Essen, essen è increal Mar Essen, essen è increal Maraine Diale Failme Essen Ess	77.60 24.650 DA. 60.90 DA. 60.90 DA. 67.90 DA. 67.	Rammert fleach for Libra fleach for Libra fleach for Libra fleach	DA 71.900 DV 15.900 DV 15.900 DV 15.900 DV 15.900 DA 71.900 DV 15.900 DV 15.	Merchay oldated Shight SWIT, 10-D Shight S	0.90 3.90 9.90 9.90 9.90 9.90 9.90 9.90
CH DIS ZO.OO MIKE	ELITE DA 66 Empire Deliuse Data Claid Eges Eges Eges 198 198 198 198 198 198 198 198 198 198	5.90 27.90 5A 65.90 5A 65.90 5A 87.90 5A 87.90 5A 87.90 5A 85.90 5A 85.90 5A 85.90 5A 85.90 5A 85.90 5A 85.90 5A 85.90 5A 85.90	Rampert Reach to Libra Reach for Libra Reach for Libra Reach for Manner Reach to Plantee Reach to Libra Reach to Libra Reach to Libra Reach Reac	DA 71.900 DV 75.900 DV 75.900 DV 85.900 DA 77.900 DV 85.900 DV 95.900 DV 95.	Monday (Make) 50 Major SWI, 70.00 50 Major SWI, 70.00 50 Major SWI, 70.00 50 Major SWI, 70 Major Swi Land Swi La	0.90 3.90 9.90 9.90 9.90 9.90 9.90 9.90
OCH DIS ZO. OO UMIT!	ELITE DA 66 Empra Deliuse Data Clark Epia. Com. marsk immed Mar Eye of the Bahvalder 3 1-15 Street Faller Empire Faulter of Oliver Taleritania Fill Street Fill S	77.90 77.90 DA 69.90 DA 67.90 DA 67.90 DA 67.90 DA 67.90 DA 67.90 DA 67.90 DA 67.90 DA 67.90 DA 69.90 DA 69.90 DA 69.90 DA 69.90 DA 69.90 DA 69.90 DA 69.90 DA 69.90 DA 69.90	Rammert Reach for Librar Reach for Librar Reach for Librar Reach for Planton Reach for Section 1 of Section 1	DA 71.90 DV 15.90 DV 15.90 DV 15.90 DV 15.90 DV 15.90 DA 71.90 DV 15.90 DA 71.90 DV 16.90 DV	Monthay sidated September	0.3.9.7.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0
NOCH DIS ZO.OO UMILI	ELITE DA 66 Empre Deliver Data Claic Este move increal Magnetic 2 Este move increal Magnetic 2 Fallow 5 2 Mission Claic Fallow 5 2 Mission Claic Fallow 5 2 Fallow 5 3 Fallow 5	5.90 DA 48.80 DA 48.80 DA 87.90 DA 87.90 DA 97.90 DA 97.90	Rammert Rauch to L. Sirg Rauch for L. Sirg Rauch for L. Sirg Rauch market flowers of Section 1 and S	DA 71.90 DV 15.90 DV 15.90 DV 15.90 DV 15.90 DV 15.90 DA 71.90 DV 15.90 DA 71.90 DV 16.90 DV	Merchany obtained September September	0.90 3.90 9.90 9.90 9.90 9.90 9.90 9.90
WOEN DIS ZO. OO UNIT!	ELITE DA 66 Empra Dulures Data Clair Epia Essen, mara lumest Man Eye of the Behadister 3 Fallone 3.0 Fallone 5.0 Fallone 5.0 Fallone 5.0 Fallone 7	77.60 77.60 DA 66.90 DA 67.50 DA 67.50	Rammert Rauch to L. Sirg Rauch for L. Sirg Rauch for L. Sirg Rauch market flowers of Section 1 and S	DA 71.00 DV 61.50 DV 75.50 DV 75.50 DA 72.50 DV 61.60 DV	Mondary Malard September S	0.3.6.7.6.0.6.6.6.0.5.6.6.5.2.7.6 好車 · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
FWOCH DIS ZO. OO UMIT!	ELITE DA 66 Empra Duluse Data Clast Epia Data Clast Epia Dura Clast Epia Dura Clast Epia The Behinder 3 Fulton 3.0 Fulton 3.0 Fulton 5.0 Fulton 6 Fulton Empra Fulton 6 Fulton Fu	5.90 DA 46.50 DA 46.50 DA 66.50 DA 65.50 DA 65.50	Rammert Reach for Librar Reach for Librar Reach for Librar Reach for Planton Reach for Library of Sectors 1 to 2 to 1 to 1 to 1 to 1 to 1 to 1 to	10	Monday Malairel Se Margin LWM, 1-0.05 Se Magin LWM, 1-0.05 Se Magin LWM, 1-0.05 Se Magin LWM, 1-0.05 Se Magin LWM, 1-0.05 Se Malairen 1-0.25 Se Malairen 1-	0.3.6.7.6.0.6.6.6.0.5.6.6.5.2.7.6 好車 · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
VINDER DIS ZO. OO UMIT!	ELITE DA 66 Empra Deliver Data Clede Este Services Data Clede Este Services Este Serv	5.90 DA 46.50 DA 46.50 DA 66.50 DA 65.50 DA 65.50	Rammert Rauch to L. Sirg Road for L. Sirg Road for L. Sirg Road for Planter Return of the Planter Return to Zuch Rampoolid Saud Talent Sarch - Max Sanarida Sou, Citae n. Good 2 Pradiciou Cartier Debadow Saine Lity Debadow Saine S	DA 71.000 DV 61.500 DV 55.000 DV 75.500 DV 75.	Marchay Island September S	0.3.6.7.6.0.6.6.6.0.5.6.6.5.2.7.6 计专业 表示
4	ELITE DA 66 Empra Duluse Data Clair Data Clair Epia Espan Service of the Behadiser 3 Fallone 3.0 Fallone 5.0 Fallone 5.0 Fallone 5.0 Fallone 5.0 Fallone 7 F	5.90 DA 65 90 A 65 90 A 65 90 BA 65 90 BY 65 90 BA	Rammert Rauch to L. Sirg Road for L. Sirg Road for L. Sirg Road for Planter Return of the Planter Return to Zuch Rampoolid Saud Talent Sarch - Max Sanarida Sou, Citae n. Good 2 Pradiciou Cartier Debadow Saine Lity Debadow Saine S	DA 71.600 DV 61.500 DV 61.	Monday Malard September Se	0.3.6.7.6.0.6.6.6.0.5.6.6.5.2.7.6 计专业 表示
4	ELITE DA 66 Empra Deliver Data Clair Corta Cort	5.90 77.66 14.66 14.66 15.76 15.	Rampert Reach to L. Sirg Reach for L. Sirg Reach for L. Sirg Reach for Service Reach for Planter Reach to L. Sirg Reach for Lity Dehave districted histories Control Street, L. Sirg Reach for Lity Dehave districted histories Control Street, L. Sirg Reach for Lity Dehave districted histories Lity Dehave districted histories Lity Dehave districted histories Lity Dehave Street, Little Street, L	DA 71.00 DV 61.50 DV 75.50 DV	Merchay oldated Se Marchay oldated Se Magha SWI, 10-D Frontablar Qu. 7 Frontablar Qu. 7 Frontablar Qu. 7 Frontablar Qu. 8 Frontablar Qu. 8 Frontablar Qu. 18 Frontablar Frontablar Qu. 18 Frontablar Qu. 18 Frontablar Qu. 18 Frontablar Grantablar Frontablar Grantablar Grantablar Frontablar Grantablar Grantablar Frontablar Grantablar Frontablar Grantablar	0.3.6.7.6.0.6.6.6.0.5.6.6.5.2.7.6 计专业 表示
4	ELITE DA 66 Empra Dulures Data Clair Data Clair Epia Espan Service of the Behadister 3 Fallone 3.0 Fallone 5.0 Fal	5.90 74.80 74.80 14.80 15.40 15.	Rammer I Barry Hard Service - May Barry I Barry - May	1.00	Monday Valand 50 Monday 50 Monda	O.S.G.Z.G.G.G.G.G.G.G.G.G.G.G.G.G.G.G.G.G
MIN	ELITE DA 66 Empra Deliver Data Clerk Edit. Edit. Essen. more increal Mag Essen. more increal Mag Essen. more increal Mag Essen. Sa Malasian Clerk Fallon S 10 Malasian Fallon	5.90 DA 66.50 DA 66.50 DA 66.50 DA 66.50 DA 66.50 DA 66.50 DV 66.50	Rammert Reach for Librar Reach for Librar Reach for Librar Reach for Planten Reach for Librar Reach for Librar Reach for Librar American Librar Reach for Librar American Librar Reach for Librar	DA 71.500 DV 55.500 DV 55.500 DV 55.500 DA 75.500 DA 75.	Merchay violated 50 Morph SWIT, 10-D Front-State 50 Protestate 50 Protes	O.S.G.Z.G.G.G.G.G.G.G.G.G.G.G.G.G.G.G.G.G
MIN	ELITE DA 66 Empra Deliver Date Clark Epia Deliver Clark Epia Deliver Street Mark Epia Deliver Street Mark Epia Deliver Street Deliver Street Epia Deliver Epia Del	77.60 DA 48.90 DA 48.90 DA 67.50 DA 67.	Rammert Reach for Librar Rech for Librar Rech for Planten Rechment for June Rechment Rechment Rechment for June Rechment for June 1997 (June 1997) (Ju	1.66	Marchay Island September S	O.S.G.Z.G.G.G.G.G.G.G.G.G.G.G.G.G.G.G.G.G
MIN	ELITE DA 66 Empra Dulures Data Clais Epia. Data Clais Epia. Epia. The Behinder 3 F 15 Stellars 3 F 10 Stellars	5.90 DA 46.50 DA 46.50 DA 46.50 DA 67.50 DA 67.50 DA 67.50 DA 67.50 DA 68.50 DV 67.50 DV 67.50 DV 68.60	Rammert Reach for Librar Reach for Librar Reach for Librar Reach for Service Reach for Librar Reach for Librar Reach for Librar American Librar Reach for Librar Librar Reach for Librar Reach Librar Reach for Librar Reach Librar Libr	DA 71.500 DV 95.500 DV 95.500 DA 75.500 DA 75.	Marchay Valaired Marchay Valaired Margha SWI1, 10-D Protestate Page 1 Page	O.S.G.Z.G.G.G.G.G.G.G.G.G.G.G.G.G.G.G.G.G
MIN	ELITE DA 66 Empra Delives Data Class Egas Cons. mars increst Mar Egas Delive Transport Fallow S. 100 Milession Dissis Fallow S. 10 Milession S. 10 Milession Dissis Fallow S. 10 Milession Dissis Milession Dis	77.60 DA 48.50 DA 48.50 DA 68.50 DA 67.50 DA 67.	Rammert Reach for Librar Rech for Librar Rech for Planten Rechment February 100 June	DA 71 MG DV 61 SM DV 75 SM DV	Merchay violated September	O.3.9.2 eo.9.8.6.0.5.9.8.5.2.7.8. U.S
MIN	ELITE DA 66 Empra Deliver Data Clede Egin. Ester. House Intered Med Ester. House Intered Med Ester. House Intered Med Ester. House Intered Med Ester. House Intered Parket Fallone Story Fallone Fall	3.90 77.60 54.650 54.650 54.650 54.650 54.650 54.650 55.90 57.8	Rammer I Barrier	DA 71.60. DV 61.50. DV 75.50. DV 75.50. DA 75.90. DA 75.	Marchay Valaired September	O.3.9.2 eo.9.8.6.0.5.9.8.5.2.7.8. U.S
Jeden MIV	ELITE DA 66 Empra Deliver Corta Chair Corta Corta Chair Corta Cor	77.60 DA 66.50 DA 66.50 DA 66.50 DA 67.50 DA 67.	Rammert fleath in the Plantes fleath for L Sky fleath Seron - Mass. Sero	DA 71.600 DV 55.000 DV 55.000 DV 55.000 DV 75.000 DA 75.	Marchay violated September	O.3.9.2 eo.9.8.6.0.5.9.8.5.2.7.8. U.S
Jeden MIV	ELITE DA 66 Empra Deliuse Data Clark Egia Corea	3.90 J7.66 JA 46.50 JA 46.50 JA 46.50 JA 47.50 JA	Rammer I Barrier H. Barrier Back for L. Barrier Back for Planten Backern - Mass. Backgrown of the Planten Backgrown of the Planten Backgrown of the Planten Backgrown of the Committee Backgrown of the Backgrown o	1.60	Merchay violated 58 Morph 1991, 7-0.07 Spots and 1992, 199	0.3.9.7.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0
Jeden MIV	ELITE DA 66 Empra Deliver Corta Chek Corta	77.60 DA 46.60 DA 46.60 DA 46.60 DA 65.60 DA 67.50 DA 67.	Rammert Reach for Librar Red France Reach for Librar Reach for States Reach for States Reach for Librar Reach for Library Reach for Library Librar Reach for Library Librar Reach for Library L	DA 71.600 DV 55.000 DV 55.000 DV 55.000 DV 75.000 DA 75.000 DA 75.000 DA 75.000 DA 75.000 DV 55.000 DV 55.0000 DV 55.0000 DV 55.0000 DV 55.0000 DV 55.0000 DV 55.0000 DV 55.00000 DV 55.0000 DV 55.0000 DV 55.0000 DV 55.0000 DV 55.00000 DV 55.00000000000000000000000000000000000	Merchay violated Merchay Viola	0.3.9.7.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0
Jeden MIV	ELITE DA 66 Empra Delives Data Class Egas Corea Class Egas Fathermon Dass	77.60 DA 68.90 DA 68.90 DA 67.59 DA 67.	Rammer I Barrier H. Barrier Back for L. Barrier Back for Planten Backern - Mass. Backgrown of the Planten Backgrown of the Planten Backgrown of the Planten Backgrown of the Committee Backgrown of the Backgrown o	DA 71.60 DV 61.50 DV 75.50 DV	Merchay obtained September	0.3.9.7.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0
Jeden MIV	ELITE DA 66 Empra Deliver Corta Chek Corta	3.90 J7.66 JA 46.50 JA	Rammert Reach for Librar Reach for Librar Reach for Librar Reach for Section - Mass. Reach for Reach for Section - Mass. Reach for Section - R	1.60	Marchay Valaired Marchay Valai	0.3.9.7.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0
MIN	ELITE DA 66 Empra Deliver Data Clark Epia Deliver E	77.60 104.69.00 104.69.00 104.69.00 104.69.00 104.67.59	Rammert Reach for Librar Rech for Librar Rech for Planter Recharge Section - Mass Rechment Shadow Gales Chadow Gales Chad	DA 71.60 DV 55.00 CA 72.50 DA 75.50 DA 75.50 DA 75.50 DA 75.50 DA 75.50 DV 55.50 DA 75.50 DA	Merchay obtained September	0.35760966605665276 (76-6.00 0 0 0
Jeden MIV	ELITE DA 66 Empra Delives Data Class Egas Core Class Egas Egas Egas Egas Egas Egas Egas E	3.90 J7.66 JA 46.50 JA	Rammert Reach for Librar Reach for Librar Reach for Librar Reach for Section - Mass. Reach for Reach for Section - Mass. Reach for Section - R	1.60	Merchay obtained September	0.3.9.7.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0

Lösungshefte ab 9.90

Kosteniose	Komplett-Liste antorderni:			
Soundblaster Deluxe Soundblaster Pro Soundblaster 16 ASP Soundblaster 16 Basic Waveblaster CD ROM Bundle I	149 239 429 285 389 545	Sound Galaxy NX Sound Galaxy NX Pro 16 PRO AUDIO SPECTRUM GRAVIS Ultrasound LOGI Soundman 16 LOGI Audioman	265 439 375 359 279 239	
SS Pro Deluxe & Mitsumi CD Rom	Drive 625 -	JOYSTICK	s	

JOYSTICK	S
GRAVIS selwarz oder transp.	69
GRAVIS PRO	79
GRAVIS Gamepad	53
Flight Stick	119
Flight Stick PRO	145
Virtual Pilot	155
COREL DRAW 3.0	265

68 PRO & Sony CDU 31a CD 16 Performance Pack CD 16 Premium Pack CD Rom intern S CD 521 Ich hätte mir wohl kaum einen schlimmeren Tag für meinen Besuch bei Interplay

> aussuchen können. In der Einflugschneise des John Wayne Flughafens im 40 Kilometer von Los Angeles entfernten Irvine, Kalifornien, konnte ich aus dem Flugzeug heraus die riesige, rotbraune Rauchwolke über der Stadt sehen. Wegen der schweren Brände in Malibu Beach mußte sogar der Flughafen von L.A. vorübergehend geschlossen werden. Die Menschen in Kaliforni-

en sind Katastrophen schon fast gewöhnt. Erdbeben und Waldbrände sind einfach ein Teil der unbeschreiblichen L.A.-Experience.

Reportage: Interplay

Heißes Pflaster Kalifornien

o ging auch in Kalifornien alles seinen gewohnten Weg. Mit einer Ausnahme: Ursprünglich hätte ich bei Interplay die Schauspielerin Michelle Nichols, besser bekannt als Uhura, treffen sollen, die an diesem Tag zur Synchronisation der CD-ROM-Version von Star Trek 2: Judgement Rites eingeplant war. Leider wurde auch ihr Haus von den Flammen erfaßt und sie mußte evakuiert werden.

Die Firmengeschichte von Interplay entspricht dem Werdegang einer einzelnen Person: Brian Fargo, Der Firmengründer und Präsident des Unternehmens ist ein alter Hase im Softwaregeschäft und eine, selbst unter seinen schärfsten Kankurrenten, anerkonnte Persönlichkeit. Aus bescheidenen Anfängen heraus baute er sein Unternehmen mit Spielen erster Güte zu einem der größten Computerspielhersteller der Welt auf

Den Werdegang der Interplay Produkte können PC-Gamers nun auch auf dem CD-ROM-Produkt "Interplay's 10th Anniversary Anthology" nachvoll-ziehen. Zehn der bekanntesten Spiele, eines aus jedem Jahr

seit Bestehen des Unternehmens, wurden gerade als Kollektion veröffentlicht. Von Mindshadow über The Bard's Tale, van Wasteland über Battle Chess bis hin zu Star Trek: 25th Anniversary findet man auf dieser CD alles, was in der Vergangenheit für Furore sorgte Interplays Mitarbeiter sind ebenfalls eine Klasse für sich. In der für Spielefirmen gewohnt lockeren Umgebung tummeln sich namhafte Designer wie Peter Oliphant (Lexicross), Rusty Buchert (Star Trek) oder Allen Paylish (Lost Vikings) mit neuen Talenten wie Bill Heinemann und Scott Campbell. Übrigens, falls diese Burschen auf den Photos etwas quengelig wirken, liegt das daran, daß sie es hassen, fotografiert zu werden, Leider bin ich noch nicht ganz dahintergekommen, wer den Gummipfeil auf mich abgefeuert hat...aber das ist eine andere Geschichte.

Mit insgesamt 110 Mitarbeitern liegt man zwar hinter den "ganz Großen" wie Electronic Arts, Sierra oder Origin klar zurück; dafür können die Angestellten aber stolz darauf sein, Mitglied in dieser immer noch überschaubaren, sehr in-

dividuellen Firma zu sein. Außerdem macht es die Belegung des firmeneigenen Squash Courts wesentlich einfacher

Die Zeiten ändern sich

Wie so viele andere Firmen in dieser Branche befindet sich auch Interplay zur Zeit im Umbruch. Der zunehmende Einfluß Hollywoods auf die Softwareindustrie zeigt sich auch hier überall. Gerade hat man ein brandneues Studio zur Digitalisierung von Filmszenen in Betrieb genommen und Besuche von solchen Stars wie Leonard Nimoy oder Omar Sharif sind keine Seltenheit mehr. In den neuen CD-Produkten Stonekeep, Star Trek, SimCity, Lord of the Rings sowie Omar Sharifs

Markus Krichel und der eigentlich kamerascheue Brian Fargo. Bridge kommt dies bereits positiv zum Ausdruck. Auch konzentriert man sich in der letzten Zeit stärker als bisher auf den Konsolenmarkt.

Mein besonderer Dank geht an alle Mitarbeiter von Interplay, insbesondere an Kevin Horn, den unermüdlichen PR-Manager und an Peter Oliphant, der seinen Stolz auf Stonekeep durch mitreißende Demonstrationen zum Ausdruck brachte. Auf den folgenden Seiten können Sie alles weitere lesen.











Amiga Leigwandaufnahme

Amiga Leinwandatifnahme

DAVID BRABEN PRÄSENTIERT

FRINTER

ELLTE

1985 - ELITE

"Elite. Ein Spiel? Nein, ein Lebensstil!"
Personal Computer World Magazine

1993 - FRONTIER - ELITE II

"Das ultimative Weltraumabenteuer. In diesem Jahrzehnt stellt Frontier bei Computerspielen den größten Schritt nach vorne dar." CU Amiga – 97%

Nur die Besten reifen mit der Zeit



emiet: RUSHWARE Microhamdelsypoolischaft mbH - 41564 Kaanst - Bruchweg 128-128 Tel: 02131/607-0 - Fax 02131/607111 - Schweit: Thirli AB - Cetemoch: Danies GAMETEK

Erhältlich für PC, Amiga, Atari ST

Star Trek 2 - Judgement Rites

Urteilsverkündung

Nach dem großen Erfolg von Star Trek: The 25th Anniversary war die Veröffentlichung eines zweiten Teils nur eine Frage der Zeit. Mit Star Trek 2: The Judgement Rites steht nun das Nachfolgeprodukt kurz vor der Premiere.

Kirk: "Kadett Miller, kundschaften Sie die Umgebung aus.

Miller: "Nie im Leben!"

Kirk: "Ich hör wohl nicht richtig."

Miller: "Also, passen Sie mal auf, Captain. Erstens kennt mich von den Zuschauern keine Sau. Zweitens habe ich eine rote Uniform an. Und drittens der Name: Miller??! Da weiß doch jeder, daß ich hier nur Kanonenfutter bin. Sobald ich mich umdrehe, bringt mich irgendein außerirdischer Freak um die Eck....ARRGHHHH!!!

Kirk: "Miller, MILLER... IIII Pille, wir haben einen medizinischen Notfall hier!

McCoy: "Oh, mein Gott, Jim. Miller ist tot!"

Natürlich hätte es in der Fernsehserie kein "Rothemd" jemals gewagt, sich den Anweisungen des Captains zu widersetzen. Der Handlungsablauf war vorhersehbar, die Dialoge fast schematisch und am Ende brachten Kirks Ideenreichtum, Spocks Logik und Pilles Loyalität alles wieder ins Lot. Die Fans liebten ihre Helden und wollten es auch aar nicht anders. Dasselbe gilt für die Computerspielserie: Star Trek: 25th Anniversary war und ist immer noch ein Riesenhit für Interplay und mit dem Nachfolgeprodukt, Star Trek 2: The Judgement Rites, glaubt man, an den Erfolg des Vorgängers anknüpfen zu kön-

nen. Ein altes amerikanisches Sprichwort sagt: "Wenn nichts kaputt ist, reparier auch nichts." Dieses Motto wurde auch im zweiten Teil der Star Trek-Serie befolgt, d. h. man hat im Vergleich zum ersten Teil keine wesentlichen Veränderungen vorgenommen. Alles was sich bewährt hat, wie z. B. das "Golden Boy Interface", findet sich auch in The Judgement Rites wieder, Lediglich bei der Animation der Weltraumszenen wurden grafische Verbesserungen vorgenommen und die Raymschiffe wurden durch Anwendung des 3D-Rendering Verfahrens grafisch verbessert. Zum Vergleich: Die Raumschiffe im ersten Teil kamen mit 37 Animationszellen oder Frames aus. Dies hatte den Nachteil, daß Richtungswechsel nur schwer auszumachen waren. In Judgement Rites wurde dieses Problem behoben, da man hier über 100 Frames pro Raumschiff verwendete. Eine weitere Verbesserung: Sie können Ihre Missionen nun mit der kompletten Truppe bestreiten und nicht nur wie bisher mit Kirk, Spock und McCoy.

Achtmal neuer Spielgenuß

Die insgesamt acht Episoden sind im Vergleich zum ersten Teil etwas komplexer gestaltet. Während man in The 25th Anniversary mit durchschnittlich sechs oder sieben Szenen pro Episode auskam, liegt in Judgement Rites keine unter zehn. Die größeren Episoden haben so-

gar bis zu 15 verschiedene Screens. Auch die Anzahl der Animations-Sequenzen wurde erhöht. Reine Abenteuerspieler, die Ballersequenzen aus tiefster Seele hassen, haben nun die Möglichkeit, zwischen drei verschiedenen Spielstufen zu wählen. In der Stufe Federation Cadet werden alle Schlachten automatisch vom Rechner übernommen und für den Spieler gewonnen. Wenn Ihnen die Schlachtenszenen Spaß machen, aber zu schwer sind, empfiehlt sich die Zwischenstufe Cadet Graduate, bei der die gegnerischen Raumschiffe nur die Hälfte ihrer Geschütze auffahren. Commissioned Officer

ist der höchste Schwierigkeits-

grad. Diese drei Spielstufen be-

ziehen sich nur auf die Schlach-

tenszenen, der Rest des Spiels

Die Brücke der Enterprise sollte bekannt sein (links die Enterprise-Crew auf Tour (unten).

absolut gleich, d. h. es gibt keine besonderen Belohnungen oder mehr Punkte für Erfolg auf der höchsten Stufe. Ebenfalls neu ist das Weapons Lock, bei dem sich das Zielkreuz rat einfärbt und den feindlichen Schiffen folgt.

Zieh dem Kind die Hosen stramm

In den neuen Episoden gibt es ein Wiedersehen mit aus der Fernsehserie bekannten intergalaktischen Bösewichten, allen voran Trelane, der omnipotente Wechselbalg, der sich die En-



Für die CD-ROM-Version von Star Trek zeichnen diese Herren verantwortlich.



terprise Crew wieder mal als

Spielkameraden ausgesucht

de mit dem Titel "Napoleonic

Wars" erinnern können. In die-

ser Folge kreierte Trelane eine

Szene aus der napoleonischen

behaupten mußten. Dieses Mal

meldet sich Trelane als der rote

Baron zurück, komplett mit

Dreidecker und entsprechen-

dem pickelhaubigen 1. Welt-

kriegs Szenario. Die Aufgabe

lanes Babysitter aufzunehmen

bringen, daß Krieg kein spaßi-

oder ihn zu der Einsicht zu

ges Spielchen ist.

des Enterprise-Teams besteht darin, entweder Kontakt mit Tre-

Epoche, in der sich Kirk und Co. gegen den Pseudo-Korsen

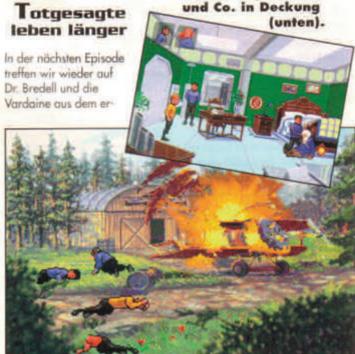
hat. Hartgesottene Trekkers werden sich noch an die TV-Episo-

Audio Director Charles Deenen vor seinem Arbeitsplatz.

sten Teil. Die Enterprise entdeckt ein anderes Raumschiff der Föderation, das gerade von einem Trip, der es acht Tage in die Zukunft führte. zurückkehrt. Bevor es in einem Flammenmeer explodiert, erfahren wir,

daß die Föderation in acht Tagen vernichtet werden wird und die Lösung zu diesem Problem auf einer nahegelegenen Space Station liegt. Gelingt es nicht, des Rätsels Lösung innerhalb der acht Tage zu finden, wird die Erde zerstört. Beim Design dieser Episode ergab sich ein brisanter Konflikt zwischen Paramount und Interplay, Paramount wollte unter keinen Umständen eine grafische Repräsentation der Zerstörung der Erde im Spiel sehen. Daher mußten die Designer eine Alternative finden, aus der hervorgeht, daß die Erde in der Tat zerstört wurde, ohne jedoch den eigentlichen Vorgang zu zeigen.

Vor der fabelhaften **Explosion gehen Kirk** und Co. in Deckung





Billiger kann Software nicht sein

Preise mit bis zu 38.00%

unter dem empf. Verkaufspreis der Hersteller!

Programm	PC	Programm	PC	Programm	PC
1869 DV	DV 74,95		De 79,95	CD - RO	И
A-Train	DV 89,95		04 99,95	The Country of the Co	the last
A. Irain Contraction	ov 26,95	Locomotor	pv 56,95 pv 65,95	Burntime Day of Tentacle	CA 89,95 CA 99,95
Aces of the Pacific			DV 69,99 DA 59,95	Day of Tentacle	In 89,05
Acess over Surger Air Commentin	Dr. 75.95 Da. 68.95		>= 75.96		DR 89,95
Alrhus A320 Sir Edm			o= 75,95	Super Strike Comm.	Da 99,95
Airbux A 220 USA Edit			Dv 79,96	Ulitima Underw 1+3	ia. 99,95
Alone in the Dark	29 88,85	Mc Disnelds Land	On 50,06	The second second	
Actionation:	FY 79.95		av 89,86	weitere CD RO	M-Tital
Anstoss	2V 69.95	Monkey felant T	Ov 79,86 Ov 79,95	auf Anfrag	
Archet Mcsaumt Froit ATAC	DA 56.85		Da 79,95		
BAT 2	DV 800,95	Nigel Manuali, a World		Neu im Ange	bot:
Batrie Toers	DA 79,95	Oh No! More Lemming	De 50.86		1000
Battletoade	DA 49,95	Dree Stage beyond	tix 50.86	Lernsoftw	ere
Service of Kondon	DV 79,95	Pacific Strike	DA 15,95	THE PERSON NAMED IN	TO A STATE OF THE PARTY OF THE
Bug Ropers 1	Da. 49,95		Dy 39,96	Deutsch/Englisch	88.85
Bug Singers 2	1≥ 79,95		DV 50,95	Grundwortschatz 1 Grundwortschatz 2	88.95
Bunderlige Marx Prof.	Dr 79,95	Piretes Gold	DV DS 95	Grundwortschatz 3	49,05
Burntime	Dr 79,95	Prince of Person 1	14 49.95	Aufbauwortschatz 4	69,95
B. Abbie 's Sacr / Sp.	On 79,95	Prince of Persis 2	DE 89,95	Aufbauwortschatz 5	09,95
Garquign Date	Dr. 38,86	Privateer	DR 95,95	Aufbeuwortschetz 6	69,05
Car and Door	OA 69,95	Privateer Speech P	DK 39,05	Alle 6 Bande	204,95
Givillation	Dr. 89,95	Palicial Tycoon	TA 79,05	Grammatik 1	69,95
Committee - Operation		Reinred Tyronon Delux	On 70,05	Grammatik 2 Grammatik 3	69,95
Sovietiche Messon Dis			DV 89,854 DA 89,854	Grammatik 3 Grammatik 4	68,05
Dock Quant of Krynn	nv 65,95	None AD 92 Sed Team	DR 79,95		
Day solwarze Auge	ov 79,96	Secret Weepon of the		Spracheniemsoftware	sind
Day of Tentacle	04 79,95	Sermible Soccer	De 55,0%	auch Beferbar in !	A Parket
Day of the Terracio (ev 69.95-	Shedock Holmes	Dv 79,95	Deutsch/Spenisch	
Dec Parcular	ov 79,96-		ps 79,95	Deutsch/Französisch	
Die Schone u.d. Dietr.	tre 76,86		On: 89,95	Destach/Nationlash	
Chine 3 Battle for Ans	Dr. 56,85		De 80,05	Chemie 1	68.95
Clyne Steeter	DA 60.95		~ 60,05	Chemie 2	08.85
Listockey Manager Elite 2	Ov 79,96-		De 60.95	Chamie 3	00.95
Eye of Sebolder 2	ov 790,05	California de la companya del la companya de la com	ov 70.0%	Chemie 4	60,95
Eye of Beholder 3	Dv 75.05	Star Trek	De 76,8%	Chemie 5	00.05
Facon 3.0	DR 25.05	Steinberger Homemann	DV 68,96	Chamie 6	69,95
Fire and los	Tir 48.86		On \$10.0%	Chemie 1-6	284,95
Fremal Manager 3	no 79.96-	Strike Constanter	ca. \$2,0% ca. \$5,0%	Physik 1 Physik 2	00,95
Freddy Phareks	to: 65,85		DR 40,05	Die Walt des PC	150,05
Freitly Physias G. Surrem Challing	DK 56,95	Str. Com. Tac.Op. Stunt Island	Dr 80.95		
G - Wrone Challenge	54-58-95	Syndicate	ns 20.05	120022	
Grotist Conquest	DA ST.05	This Legency	DV . 80, 86	Jetzt NE	U
Good !	DV 58.85	You Feetfact General	DV 78.05		
Gobilion 2	IN 95.95	Tornado	DR 79,050	BTX	
Grand Prox Uniterstand	SA 56.95	Transarctica	DV 55,950	217	
Gunship 2000	24 88.85 24 58.85	Twinight 2000- Ultime 7 - Die schwie	pv 89,950 pv 79,950	1 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	
Gunship 2000 Zus Hwithalt 2	DA 58.05	Ultima Underworld 1	DR. 79,95	Unsere aktueller	Preise
Hattrick!	DV 78.05	Utime Underworld 2	DR 79,95	und News ste	hen in
Heart of China	Dv. 79,95	Unlimited Adventu		den BTX - Si	eiten
History Line 1914-19	TIV 108,05		pv. 79,96	******	47774
Hook	W/ 99,95	Wing Commander 1	ps. 30;95	*20004035579	21/14
Homan Race STV	DV 68,95	Wing Commander 2	DA 62,95	Bel Bestellung üt	Car Bridge
Indiana Jones 3 Adve	DV 88,85	Wing C. Academy x-Wing DA	DR 82,95	bittle Faorre: 0355	792777
Indiana Jones & Advar Jehan 2	ov 56,85	X-Wing Masser Disk	DA 39,86	wingstein	
Jenerya, White Whites	DV 50,05	X-Wing Upgrade Ki	thy 56,96		
Janathan	Ov 79,85	YolJoet	THE BUILDS		
Juranic Park	DA 05,05	Zool	DN 49,95	DV = Deutsche Versi	on
	DV 88,95			()A = Deutsche Anteil	
KOR	Dr 66,85	Neuheiten kor	mman	EV = Englische Versic Traum Welt Compuler	
Kinga Guest B	0v 70,0%	Medinesters Kor	minute.	Lausitzerstr. II	april 1
Lands of Line Last Vikings	Ov 29,6% Ov 89,6%	täglich.		03048 Cottbue	
	DV 80,05	-		Tel.:0356-792777	
Lenury Sun Larry 5	DV 68,05	Annal genüg		Händleranfagen erwin	tribae
		Spiele hii die Systeme	- 1	-	

Zusendung erfolgt noch am Tag der Bestellung Weitere Spiele in unserer kostenlosen Preisliste

Das Kleingedruckte

Versandkostenanteil

000.01 DM his 100.00 DM -> 10.00 DM 190.01 DM bis 200.00 DM -> 06.00 DM

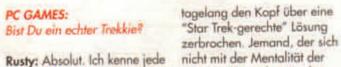
ah 200.01 DM ist der Versandkostenanteil 0.00 DM

t ligherings, incomposition persons action vol. of the Continue of the Continu

Im Gespräch:

Rusty Buchert

Rusty Buchert ist der Produzent von Star Trek: The 25th Anniversary und Star Trek 2: The Judgement Rites. Rusty ist ein echter Game-Fanatiker, stolzer Besitzer einer gigantischen Softwarebibliothek und wandelndes Lexikon in Sachen Computer Games. Im folgenden exklusiven Interview steht er den PC Games-Lesern Rede und Antwort über alles, was Sie schon immer über Star Trek wissen wollten.



Episode und alle Filme in- und

wirklich in diesem Projekt. Das

diesem Projekt. Als Paramount

haben wir uns

auswendig. Mein Herz ist

gilt nicht nur für mich, son-

dern für alle Mitarbeiter an

z. B. eine Szene aus dem

Spiel entfernt haben wollte,

nicht.

PC GAMES:

Welches Feedback hast Du denn von den Schauspielern bisher bekommen₹

Serie auskennt, könnte das

Rusty: Leonard Nimoy und Walther Koenig haben mir





Rusty Buchert ist selbst überzeugter Trekkie.

Filmsequenzen haben ihm aber sehr gefallen.

PC GAMES:

Aber wichtiger sind doch wohl die Spieler, oder?

Rusty: Keine Frage. Das Spiel muß in allererster Linie den Spielern gefallen. Für die wurde es gemacht und die sorgen schließlich für die Butter auf unserem Brot.

PC GAMES:

Wie findest Du die Nachfolgeserien, also Star Trek: The Next Generation und Deep Space Nine?

Rusty: Ich mag sie. The Next Generation wird immer besser und bei Deep Space Nine hat man einen wesentlich besseren Start gehabt. Ihr werdet aber keine Interplay-Produkte für diese Serien sehen. Unsere Rechte erstrecken sich nur auf die TV-Episoden des Originals.

PC GAMES:

Und wie habt thr dieses Wunder vollbracht?

Rusty: Ganz einfach: Gib dem Publikum, was es wirklich will. Kirk und Co., wie man sie von der Serie her kennt. PC GAMES: Welches waren die größten Herausforderungen aus der Sicht des Programmierers?

Rusty: Die 3D-Effekte. Wir arbeiteten hauptsächlich mit Bitmaps und nicht, wie bei Spielen dieser Art üblich, mit Polygonen. Die Einarbeitung des Scripts in den Programmcode war auch schon fast ein Alptraum. Wir mußten hier in manchen Episoden über 250 Seiten Script implementieren.

PC GAMES:

Warum habt Ihr Euch zu einem komplett neuen Spiel entschlossen und nicht stattdessen einfach eine Zusatzdiskette mit neuen Missionen herausgebracht?

Rusty: Im zweiten Teil hat sich zuviel verändert, auch wenn es auf den ersten Blick vielleicht nicht so aussieht. Wenn wir uns aus Kostengründen hätten einschränken müssen, wäre das Endergebnis sicher nicht so gut ausgefallen wie dieses brandneue Produkt. Schau mal: Für ein Spiel wie X-Wing oder Wing Commander werden immer die gleichen Feindschiffe benutzt. Da ist es natürlich wesentlich ein-



facher, eine Missionsdiskette zu machen. Bei unserem Produkt verändert sich jedoch alles, aber wirklich alles, für jede Mission.

PC GAMES:

Wird es einen dritten Teil geben?

Rusty: Ja. Ein CD-ROM-Spiel, Ich habe sogar schon damit begannen. Das gesamte Geschehen wird sich auf Spocks Heimatplanet Vulcan abspielen. Anstatt in Episoden wird es sich in Kapitel unterteilen. Während des Spiels muß der Spieler ein Netz von Intrigen entwirren. Wir haben da noch ein paar starke Ideen. Weihnachten 94 ist die geplante Veröffentlichung.

PC GAMES:

Sonst noch Interessantes im Star Trek-Bereich®

Rusty: Sicher doch. Eine Simulation, die sich auf der Brücke der Enterprise abspielt. Der Spieler startet als Kodett in der Star Fleet Academy und muß sich zum Captain hocharbeiten.

PC GAMES:

Das ist ja interessant. Wer weiß denn da schon was davon?

Rusty: Du.

PC GAMES:

Erzähl doch mehr. Ist es eine echte Simulation oder mehr ein Action-Spiel®

Rusty: Der Titel ist Star Fleet Academy und es handelt sich eher um eine Simulation. Das Geschehen spielt sich wie ge-

sagt auf der Brücke ab. Kommunikation zwischen den einzelnen Stationen ist sehr wichtig. Ständiger Kontakt und die richtigen Anweisungen an die anderen Offiziere oder Ingenieure ist von größter Bedeutung. Der Kadett geht auch wirklich zur Academy, d. h. er nimmt auch am Unterricht teil. Der Spieler bekommt dann eine Aufgabe gestellt, wird mit einer gewissen Situation konfrontiert und muß nun schnell und gezielt sein Wissen, das er sich in der Academy angeeignet hat, anwenden.

PC GAMES:

So wie beim Kobyashi Manöver in Star Trek Teil 28

Rusty: Genau. Dabei kann es auch ganz schön hektisch werden. Wir versuchen, das Flair und manchmal den Streß eines Star Trek-Ernstfalls nachzuvollziehen: Alle Waffensysteme im Eimer, Schilde auf 35% Normalleistung, Schiff unter Dauerbeschuß - jetzt mach mal.

PC GAMES:

Wann dürfen wir damit rechnen?

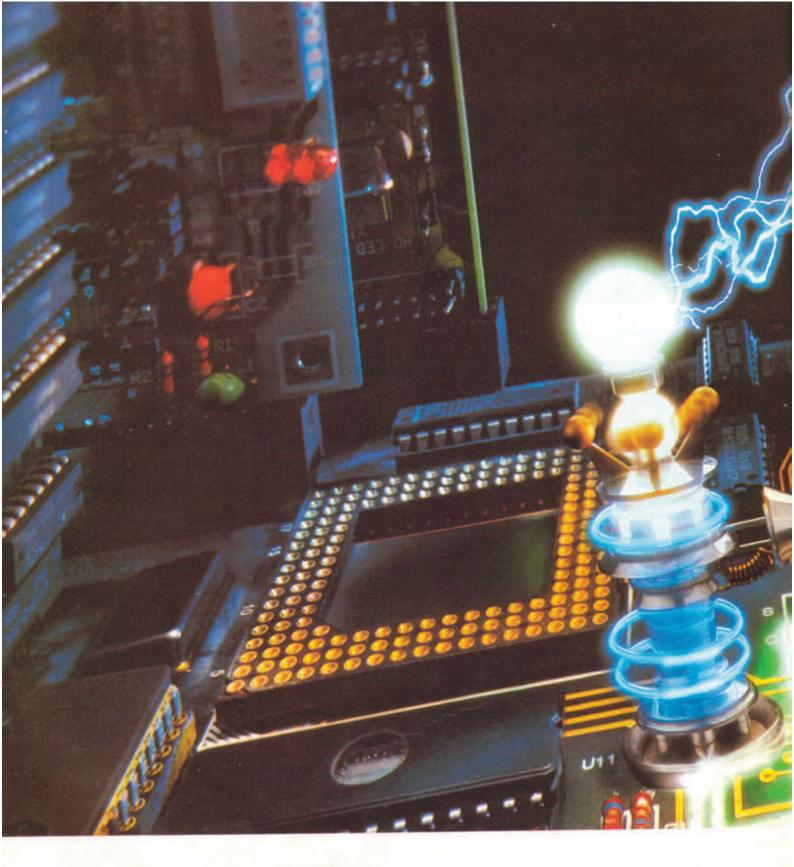
Rusty: Vielleicht sogar schon diesen Sommer. Das sag ich mal unter Vorbehalt. Wenn ich mit dem Spiel dann noch nicht hundertprozentig zufrieden bin, kann es auch etwas länger dauern.

PC GAMES:

Vielen Dank für dieses Interview, besonders für die News über Star Fleet Academy

Rusty: Live long and prosper.

communication GmbH Tel. 02238-83775 MITOX Hackenbroicher Str. 71a 50259 Pulheim Fax 02238-83775 ACES OVER EUROPE ALIEN BREED ALIONE IN THE DARK 2 AMBERMOON CD-ROM GAMES 705857667662472676497973 DER PATRIZIER EYE OF THE BEHOLDER (1+2-3) DV GOLDEN 7 Superspielessmining DV HANNIBAL & 200 Eharew. Games DV HANNIBAL & 200 Eharew. Games DV HICA 2: WIRACOCHA RIDIANA JON 4 5 1000 Share. Gam. DV HIDN HELIX JURASSE PARK (DINO PARK) DA JURASSE PARK (DINO PARK) AMBERMOON ANSTOSS ARCHON ULTRA ALFREHWUNG ORT B-WING (X-WING MISSION 2) RALLETC OPLOWACY BATTLE ISLE BATMAN RETURNS BIG SEA SIJE BIG SEA SIJE BLOODSTONE BLOODSTONE BLOODSTONE BLOUE FORCE BURNTIME NCA 2: WIRACOCHA INCA 2: WIRACOCHA INDIANA JON. 6 & 1998 Shere Ger IRON HELIX JURASSIC PARK (DINO PARK) 68 59 78 58 **CD-Rom Preisliste** kostenios anfordern LANDS OF LORE LANDS OF LORE DA LANDS OF LORE DV LOLLYPOP LOST 19 TIME LUCAS ARTS CLASSIC ADV. DV Indiame Jones 3, Loon, Manuae MAD DOC MCCREE MAD DOC MCCREE AMCROCOSM REBIEL ASSAULT ASJAPER STRIKE COMMANDER DA TURRICAN 2 DA JANYTIME AMPAIGN DATA HEISTOPH KOLUMBLIS ASH OF STEEL 71 Gesamtpreisliste kostenios anforderni COMBAT CLASSICS 2 (Sermitung) DV F-19 Seath Fighter, Pacific teland. Sitent Service 2) CYBER RACE DV DARKLANDS DANK SUN DANK SUN DEN PATRICIER DV DER SCHATZ M SILBERSEE DV DER SCHATZ M SILBERSEE DV DRACULA System (PC,AMIGA, NES usw.) angeberk GRAFIKARTEN WINACE ELSZE, THE, VERA LING VIDEO 7 VEGA VIDEO 7 MICROS BA VIDEO 7 MICROS VERA LINCOI BUS VEBA Local Bus CD-ROM DRIVE MATBUSHTA CR 92/AT-BUS intern, 300KS Datenübertregung (doubte-speed), AT-BUS, PHOTO Co-compatitive (Multi-Session/Multimedia (MPC) kompatitive (Multi-Session/Multimedia (MPC) kompatitive), Audin CD's abspielbar, Kopfhotesausgang, Lautstarksnigke, DOS & WWDOWS 3.1 kompatitive. Zum Amschild en Bound Galaxy oder Sountblasser Karten. MATBUSHITA CR 6338/3/CSI-5 intern, 300KB Deservibertragung (doubte-intern, 300KB Deservibertragung) DER SCHATZ W SILBERSES DE SEIDLER DES SEIDLER ELICTHO BOOV ELITE 3 - FRONTIER ELICTHO BOOV ELITE 3 - FRONTIER ETT OF THE BEHOLDER 3 441 MATSUBHITA CR 5338/SCB-2 Intern, 300MB Desembertragong (double-speed), SCB-2, PHOTO CD-knonpatibel (Multi-desson)Multimedia (MPC) knon-patibel, Aurilio CD's absplettor, Kogf-noberzuspang, Lautathavergler, 2005 & WNDOWS-3.1 kompatibel, Zum Anschluß an Sound Gälasy oder Soundblaster Karten. 82 88 88 as Sound Galaxy oder Soundblasta Karten. MITBUM: YXXXX D intern. 36048 Delenubartraguing (double speed), AT-BUB, PHOTO CO-kompatibe (Multi-Session)Multimedila (MPG) knin speed), AT-BUB, CP's shapelshar, Nogli berrauspang, Laufstärkeregier, DOS 3 WiNDOWS 3. I kompatibel. Incl. AT-Bus Controller Die Installation der vorgenannten CD-Rom Laufwerke erfolgt in wenigen Minuten. Alle benötigten Telle liegen dem Laufwerk bei SONDERPREISE CD-DRIVE CR562B/AT SoundGalaxy NX II + CD-ROM PAGIFIC STRIKE SPEECH PACK PATRIOT PINEALL DREAMS PINATES GOLD PIZZA CONNECTION PILME MOVER PHINATES GOLD PIZZA CONNECTION PILME MOVER PHINATES SPEECH PACK PROVINCE OF PERSIA 2 PHINATES SPEECH PACK RALIRODO TYCOON DELLIKE ROBOCOD SAM & MAX SENSIBLE SOCCER 82/93 SHADOWCASTER BILVERBALL (der besis PC-Flippe SIM FARM SIMON THE SORCERER SPEEL MACER SPEEL MACER SPEEL MACER SPEEL MACER SPELL CRAFT - AMPRITS OF VALOR SPELL CRAFT - AMPRIT MATSUSHITA CRISSIS/AT-BUS SoundGalaxy NX II more + CD From INDIANA JONES 4 - FATE OF ATLANTIS(Soutsor) + 1966 Spiece (IPAAE) - augressistant SoundGalaxy I NX PRO16 585 incl. Aktiv-Lautsprecher SBS300 SOUNDEARTE 15st steres, Softw. As Soundflaster Pre II, Chaley Sound Source, Cr. Speech Trang. AT-Bus Interf., Microsoft So System. Mol-Interface, Gamepon, Missur Panaumic-Interface, optional SCSI, Kopfiel LAUTSPRECHER: 10 W Ausgargaleuts Kabel und Netztek | SUPER SOUND 1 ELLJAMMER IN-21 SEAWOLF ARLORD REET FIGHTER 2 RIKE COMMANDER + SPEECH SOUNDKARTEN 82 **NEUE Spiele** und aktuelle Preise per Telefon PRIKE COMM. TACTICAL OF STERICAL STRICKAL STR FUGHTSTICKS GRAVIS JOYSTICKS / GAME PAD DEMINATOR TO FEE S. TURRICAN 2 J. TIMA 8 PAGAN J. TIMA 8 PRECH PACK J. TIMA 1 PRECH DISKETTEN NN-MF 2HD 3.5" Disk, 10er Pack 10,45 NN-MF 2HD 3.5" Disk formatiert, 10er Pack 10,95 SONY-MF 2HD 3.5" Disk, 10er Pack 14,50 SONY-MF 2HD 3.5" Disk formatiert 10er Pac. 15,50 SEGA MASTER GAMEBOY SEGA MEGA NES SNES SEGA GAME GEAR ATARI 88 APPLE McINTOSH IBM/PC Spiele und Hardware für PELIN - GIANT OF THE SKY Cd-Row Games vorgenannte Systeme lieferbar. Preisliste anfordern !



Die erschwingliche Leistungsquelle in Ihre

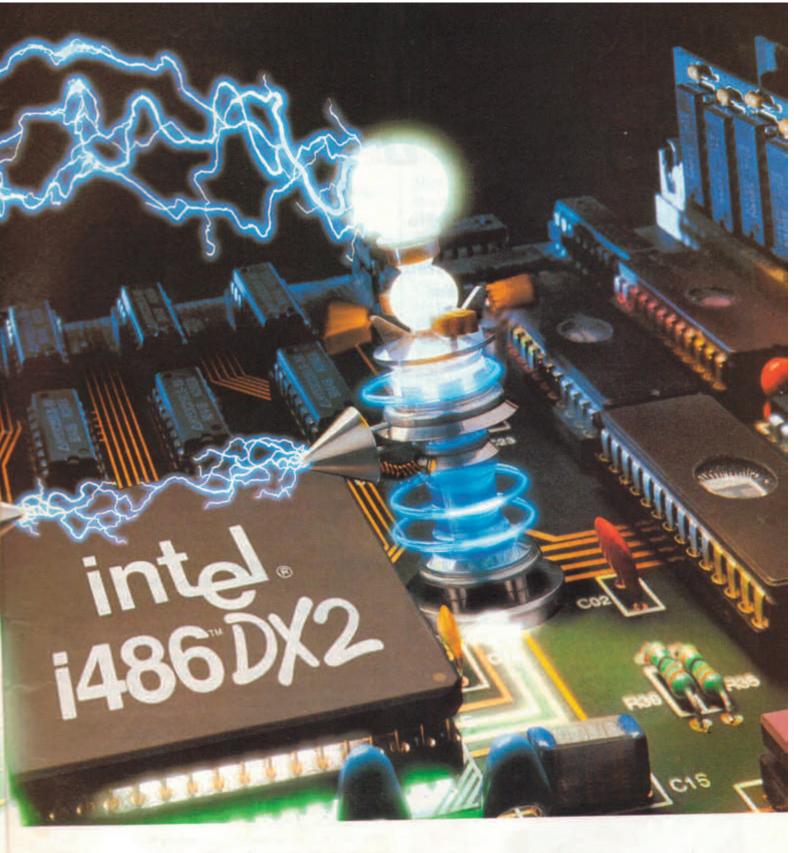
Die modernen anwenderfreundlichen
Software-Programme verlangen ein hohes
Maß an Leistung.

Leistung, die Ihnen der i486DX2-Mikroprozessor von Intel bietet.

Während andere Systeme bei 3D- und anspruchsvollen Grafikprogrammen das Tempo drosseln, schafft der Intel i486DX2 mit der neu entwickelten Technologie, de Geschwindigkeitsverdoppler, das mit Leichtigkeit.

Natürlich garantiert er Kompatibilität. Denn d gängigen Software-Programme von heute sind auf Int Mikroprozessoren zugeschnitten.

Darüberhinaus bietet der Intel i486DX2 genüger Leistung, um es auch noch mit der nächsten Generatie



en PC - fit für die Computerspiele von heute.

Land

anspruchsvoller Software aufzunehmen. Leistung, Kompatibilität und Leistungsreserven für die Zukunft - drei gute Gründe sich für einen PC mit Intel i486 DX2 zu entscheiden.

Sie möchten mehr wissen? Dann rufen Sie uns doch ganz einfach unter Telefon-Nummer 0130 814 731 an und fragen Sie nach dem Informationspaket DX39, oder senden Sie uns den Coupon zurück.

An: Intel Corporation, Customer Support Centre, Pipers Way, S Wilts, SN3 1RJ, UK. Bitte senden Sie mir weitere Informationen Intel i486DX2-Prozessor.	über der
Intel i486DX2-Prozessor.	

Vor-und Zuname_______Adresse_____

PLZ/Ort.



Star Reach

Griff nach den Sterner

Interplays Weltraumspiel Star Reach ist so brandaktuell, daß Sie nur in PC Games darüber lesen können. Das Spiel kann am besten als eine Mischung zwischen dem klassischen Ballerspiel Asteroids und SimCity beschrieben werden.

n Star Reach versucht der Spieler, durch Kolonisation von bewohnbaren Planeten die Vorherrschaft im Universum zu erreichen. Zu Beginn des Spiels stehen Ihnen gerade genug Finanzmittel zum Erwerb von zwei Zerstörern und zum Bau von zwei Produktionsstätten zur Verfügung. Nun suchen Sie sich schnellstens einen geeigneten unbewohnten Planeten und beginnen Ihr intergalaktisches Wirtschaftswunder. Durch den Bau erfolgreicher Produktionsstätten, den gezielten Abbau von wertvollen Mineralien und der Erschließung geeigneter Energiequellen verdient der Spieler die zum Bau von Kampfschiffen und Verteidigungs-Satelliten notwendigen Krediteinheiten. Insgesamt stehen Ihnen sieben

verschiedene Schiffe unterschiedlicher Bauweise und Kampfstärke zur Verfügung. Das wirtschaftliche Ziel des Spiels besteht darin, neue Raumschiffe zur Eroberung anderer Planeten zu bauen, während Sie die Bewohner bei guter Laune halten und die Bodenschätze und Industrie mit maximalem Erfolg zu nutzen. Auf einem Info-Screen werden Ihre Erfolge und Ruhmestaten grafisch dargestellt und auf die Notwendigkeit zukünftiger Entwicklungen hingewiesen. Nur durch gezielte Planung und einen schnellen Joystickfinger bleiben Sie Ihrem Gegner um eine Nasenlänge, oder welches Riechorgan diese höchst seltsamen Kreaturen auch haben mögen, voraus. Die richtige Mischung zwischen plane-

tarischer Verwaltung und gezielter Aufrüstung ist der Erfolgsgarant. Leichter gesagt als getan, schippern doch in den Weiten

des Universums noch andere Rassen, die das gleiche Ziel verfolgen.

Aliens? Welche Aliens?

Star Reach wartet gleich mit sechs Widersachern im Kampf um die galaktische Vorherrschaft auf. Diese außerirdischen Rassen unterscheiden sich sowohl körperlich als auch technologisch wesentlich voneinander.

Summ, Summ, Summ,...

Die Xanbari sind ein insektoides Volk, deren Hauptbezugsquelle für Materialien aller Art der eigene Körper ist. Nein, es hat nichts mit ihrem Verdauungssystem zu tun, vielmehr benutzen sie organisches Material, das sie aus ihrer eigenen DNA gewinnen. Xanbari haben keine Gefühle und verfügen über ein kollektives Gehirn, sind logischer als Mr. Spock und befolgen alle Gesetze - wortgetreu!

Wir sind Legionäre

Die Cynoid Legion ist wegen ihrer kompromißlosen, aggressiven Verhaltensweise im ganzen Universum gefürchtet. Cynoids sehen aus wie eine Kreuzung zwischen einem

Bären und einem Gorilla und riechen auch so. Sie sind im Durchschnitt zwei Meter groß und wiegen mehr als 150 Kilo.

Fred Royal (oben)

und Thomas Decker

(links) programmieren

fleißig an Star Reach.

Ihr Kinderlein kommet

Die Nachkommen von Kathod sind eine aquatische Rasse, deren Heimatplanet vollständig mit Wasser bedeckt ist. Sie sind religiös und im allgemeinen nicht aggressiv. Ihr Hauptziel besteht in dem Versuch, alle Rassen zu einem friedlich kooperierenden Volk zusammenzuschließen. Wenn es jedoch trotzdem zu ein "Jihad" oder Krieg mit den Kindern von Kathod kommt, kämpfen sie furchtlos und ohne Gnade. Wasser marsch!

Ich steh im Nebel

Die Z'nnl stammen von einer Nebula am Rande der Galaxie. Sie haben keine permanente Form und erscheinen als grünlich-blaue Gaswolke. Diese Kreaturen können sich zu einem einzelnen gigantischen Lebewesen zusammenschließen, das sich dann ebenso wie ein individueller Z'nnl verhält.

Mister Roboto

Die Braquellians sind im Prinzip nichts anderes als Maschi-







nen. Große, metallisch glänzende Roboter in unterschiedlichen Formen und mit verschiedenen Funktionen. Braquellians sind wegen ihrer begrenzten Programmlogik leicht einzuschätzen und verfügen über keinerlei Phantasie oder Kreafivität.

O Solo mio

Die Solonaten sind ein Wüsterivolk, Diese Echsenkreaturen sind dickhäutige Lebewesen, die auch im trockensten Klima und in größter Hitze existieren können. Die Solonaten konzentrieren sich auf die Kolonisation von Wüstenplaneten, da sie zur Fortpflanzung und zum Ausbrüten ihrer Eier Wärme benötigen.

Lautstark im Weltall

Star Reach ist ein komplexes Spiel, das die Elemente einer Wirtschaftssimulation und des traditionellen Ballerspiels in sich vereint. Wenn eine der oben beschriebenen Rassen Ihren mühsam aufgepäppelten Planeten angreift, wechselt das Spiel in den Kampfmodus über. Die Weltraumschlachten in Star Reach haben weder die Komplexität noch die grafische Aufmachung eines Wing Commander oder X-Wing, Dennoch sind sie, nicht zuletzt wegen der satten, bassigen Soundeffekte, gut umgesetzt und machen darüber hinaus einen Mordsspaß. Game-Dinosourier werden sich sicher noch an Asteroids erinnern, in dem der Spieler mittels eines kleinen Dreiecks, das ein Raumschiff darstellen sollte. Weltraumgestein zertrümmern mußte. Die Weltraumschlach-

ten in Star Reach erinnern von der Spielmechanik her stark an diesen Evergreen. Natürlich wurde das Dreieck durch ein echt cooles Raumschiff

ersetzt und die Feindschiffe übernehmen die Rolle der Asteroiden.

Dankenswerterweise kann auch der Spieler die Rolle des Aggressoren übernehmen und seinerseits die Planeten anderer Rassen angreifen. Daß diese Rassen jedoch alle unterschiedliche Bedürfnisse haben, sind Gebäude und sonstige Einrichtungen im Regelfalle unbrauchbar, d. h. es muß wieder von vorne begonnen werden. Mit fortschreitender Spieldauer wird auch das Spielgeschehen schwerer und die Gegner sind nicht mehr so einfach zu besiegen.

Alles echt

Star Reach kann von drei Spielem gleichzeitig oder allein gegen den Computer gespielt werden. Das Spiel findet in Echtzeit statt und läßt daher nicht viel Zeit zum Überlegen. Star Reach kännte sowohl als Wirtschaftssimulation als auch als Arcade Game gefallen. Die Kombination dieser beiden Spielgenres in einem Programm weiß zu imponieren. Das Spiel vermittelt aufgrund seines manchmal hektischen Spielgeschehens und der fetzigen Techno-Music sowas wie ein MTV-Feeling.

Die Veröffentlichung in den Staaten ist für März/April 1994 geplant. Da Interplay größten Wert auf schnellstmögliche Vermarktung im europäischen Softwaremarkt legt, kann die Euro-Version auch nicht viel länger auf sich warten lassen.

Die Oberfläche eines vulkanischen Planeten.



Dudek

Soft- und Hardware

Sharewareprogramme schon ab

aus den Bereichen:

Spiele, Anwendungen, Windows und Erotik. Viele Pakete, z.B. Apogee Paket: 25,90 DM

Shareware Vollversionen:

Monster Bash	55,-	Segret Agent Man	55,-
Major Striker	55,-	Elektro Body	38,-
The Catacomb Abyss	56 -	Commander Keen 1-3	55 -

Faire Preise

CD ROM:

CORP. SECTIONS			
MS Dinosaurier	149,-	Shareware Exployer	139,-
The 7th Guest (OEM)	79,-	Kings Quest 6	129,-
Indiana Jones 4	109,-	Goblins	125,-
Der Patrizier	109,-	CD-CAD 3.7	59,-
Sounds f. Windows	35,-	dt. PD ROM	63,-
Night Owl 10	69,-	Erotik CD ROM	50,-

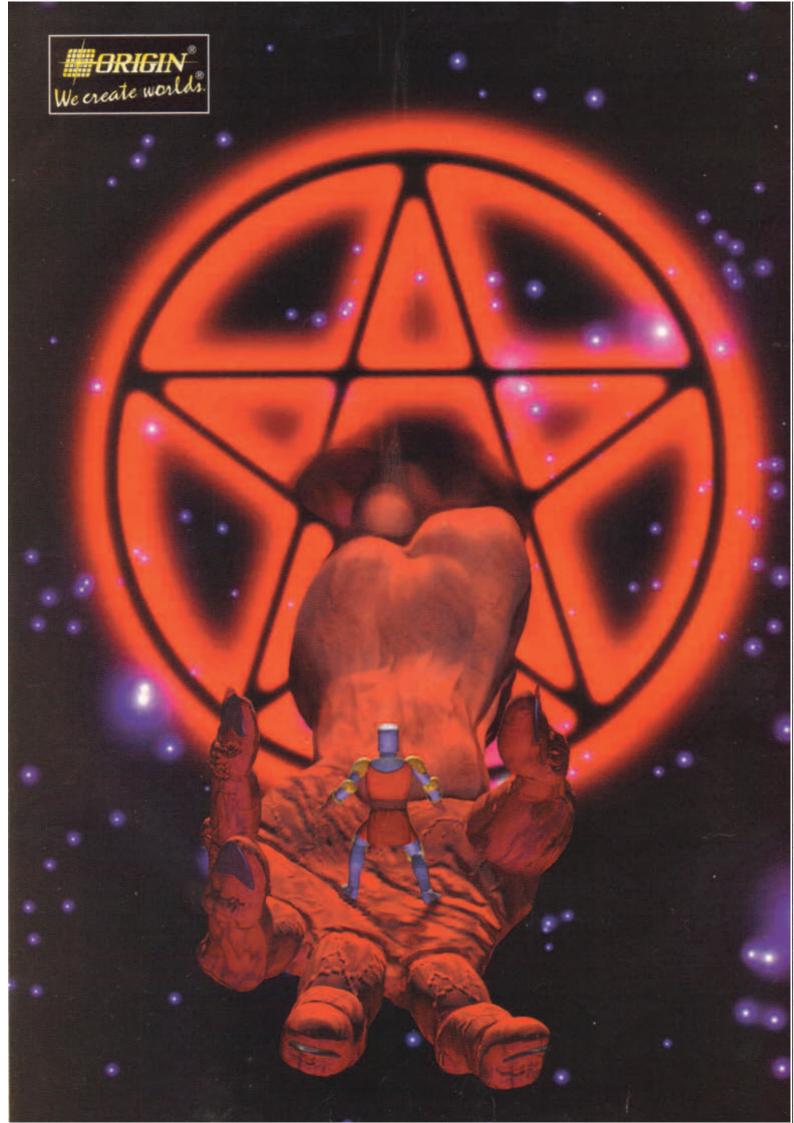
CD ROM Führer nur 9,80 DM

Fordern Sie gleich unsere Katalogdiskette gegen 3,- DM (Briefmarken /Bar) an!

Dudek Soft- und Hardware

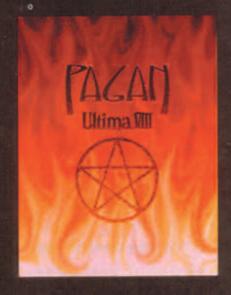
Wurmbergsfeld 17; 57072 Siegen Tel.: 02 71/37 43 55 Fax: 0 26 62/29 33 Preise + Versand 6,- (Nachnahme +5,- DM); Erotik nur gegen Altersnachweis!















Pagan": Ultima" VIII versetzt Sie in eine Welt, in der Sie sogar Ihre Seele verteidigen müssen.

Durch die zahlreichen kinoähnlichen Effekte und die spannenden Handlungssequenzen ist Pagan die Inkarnation von Ultima. Mit zahlreichen animierten Sequenzen geht dieses Fantasy-Epos an die Grenzen der Vorstellungskraft und präsentiert perfekte Realität.

Ein komplettes, eigenständiges Spielerlebnis, für das keine Ultima-Erfahrung notwendig ist. Zusätzlich wird das Speech Accessory Pack angeboten, durch das dieses Abenteuer noch mehr an Atmosphäre gewinnt.

Begleitet vom 4-Kanal-Digitalklang liefert Pagan zehnmal so viele Grafiken wie seine Vorgänger. Nicht weniger als 1200 Bewegungsstufen lassen Ihren Avatar laufen, kämpfen, springen, balancieren, klettern und sich auf gegnerische Objekte stürzen.



NEHMEN SIE DIE ZUKUNFT DER ROLLENSPIELE IN IHRE HÄNDE!

Stellen Sie sich dem bösen Guardian. Er plant die totale Kontrolle über ganz Britannia und will Sie als gefallenes Idol eines zerstörten Imperiums präsentieren. Die direkte Konfrontation mit dem Guardian ist nur noch eine Frage der Zeit...

Verbünden Sie sich mit Außerirdischen, und schlagen Sie die elementaren Titanen mit ihren eigenen Waffen, um sich so einen Platz im Druidenpentagramm zu sichern.

Pagan: Ultima VIII - Für alle Origin-Fans und die, die es werden wollen.

"Die einzig wahre Rollenspielüberraschung..."

Electromic Arts GmbH, Verler Mr. 1, 33332 Gutersion Origin, Ultima und We Create Worlds sind eingetzagen Warnanichen von Origin Systems Inc. Pagen ist ein Warenneiche von Origin Systems Inc. Electronic Arts ist ein Warenneichen von Bechneic Arts.



Nachdem eine wohlmeinende Göttin die Seele unseres Helden in Verwahrung nimmt, beginnt das Abenteuer. Seine Aufgabe: Rette
das Universum und damit deine Seele. In den
Katakomben einer alten Schloßruine, tief im
Inneren der Erde liegenden Abwasserkanälen
und mysteriösen Reichen, bewohnt von ebenso mysteriösen Gestalten, kämpft man sich
vorwärts. Nur wer die 13 Dungeons überleben kann, erfährt das Geheimnis des Stonekeep.

Peter Oliphant stand Rede und Ant-

Peter Oliphant stand Rede und Antwort über Stonekeep.

nterplays neueste Ergänzung im Dungean and MonstersGenre - Stonekeep · wird von Spielern in aller Welt mit Spannung erwartet. Um es gleich vorwegzunehmen: Leider kann das geplante Veröffentlichungsdatum, Dezember 193, nicht eingehalten werden. Das Spiel war zum Zeitpunkt meines Besuchs bei Interplay zu etwa 75% fertig. Wenn also einer versucht, Ihnen einen sogenannten "Review" dieses Spiels anzudrehen, muß dabei

wohl eine Zeitmaschine im Spiel gewesen sein.

Unter der Erde muß die Freiheit...

Um heutzutage auf dem mit Dungeon Games übersättigten Spielemarkt Aufsehen zu erregen, muß man sich schan etwas Besonderes einfallen lassen. Darüber war sich auch Designer Peter Oliphant (Lexicross), ein alter Hase im Pro-

grammierbereich, im klaren, als er die Arbeit am Projekt Stonekeep begann. "Wir müssen

"Wir müssen versuchen, im Spieler den Eindruck zu erwecken, daß er der Hauptdarsteller in einem Film ist",
sagt Peter. "Er muß färmlich in
die Handlung eingesogen werden und vergessen, daß er vor
dem Computer sitzt."
Um dieses Gefühl aufkommen
zu lassen, hat man auf ein
sichtbares Interface verzichtet,
d. h. der Monitor wird komplett
vom Dungeon eingenommen.
Durch Klicken der linken oder

rechten Maustaste wird das Interface aktiviert und erscheint im Spiel. Das Interface ist logisch aufgebaut und so leicht verständlich, daß man rein gefühlmäßig alles richtig macht. Durch Klicken der linken und rechten Maustaste werden die linke und rechte Hand aktiviert. Schwerter, Helme, Rüstungen usw. werden auf diese Weise vom Spieler aufgehoben. Nun erscheint im oberen Teil des Bildschirms ein Bild des Spielers und seiner Gruppe. Nun klickt man einfach den gefundenen Gegenstand auf das entsprechende Körperteil (z. B. Schwert zur Hand, Helm zum Kopf) und schon hat man sich oder seinen Mitstreiter ausstaf-

fiert. Beim nöchsten Aktivieren

Schwert in der Hand unseres

Helden.

des Interfaces erscheint nun das

Lights, Camera, Action

Der Trend zu digitalisierten Filmszenen in Computerspielen setzt sich auch in Stanekeep fort. In verschiedenen Teilen des Stonekeep Dungeons brennt es lichterlah und äußerst realistisch. Kein Wunder, wenn man weiß, daß diese Spezialeffekte von der selben Produktionsfirma entwickelt wurden, die sich für den Kinohit Backdraft - Männer, die durchs Feuer gehen, verantwortlich zeigte. Weitere Effekte dieser Art wurden für feuerspeiende Drachen und andere Untiere mit schlechtem Atem entwickelt.

Unter den ca. 20 Monstern, die es in Stonekeep zu besiegen (oder zu retten) gilt, befindet sich auch eine Armee, die aus Skeletten besteht. Diese Szenen sind eine Hommage an die Arbeit des amerikanischen Trickfilmers Ray Harryhausen, der durch solche Filme wie "Sinbads siebte Reise" und "Jason und die Argonauten" bekannt wurde. Während Harryhausen sich jedoch durch die "Stop-Motion-Technik" mühsam Bild für Bild vorkämpfen mußte, bediente man sich



Im Kampf gegen Grünschleim (oben) und Ameisen (rechts).





Scott Campbell arbeitet auch an Stonekeep.

in Stonekeep digitaler Filmtechniken. Schauspieler in blauen enganliegenden Overalls, auf die man ein Gerippe aufzeichnete, wurden gefilmt. Danach wurde alles Blaue aus dem Film herausgefiltert, so daß schließlich nur noch die Skelette zu sehen sind. Dieses Verfahren kennen manche sicherlich unter dem Namen "Blue Screen", Danach wird der Film digitalisiert und die Skelette ins Spiel übertragen. Interplays Bemühungen, ein realistisches Spiel herzustellen. zeigen sich besonders im Detail. In einer Szene sieht sich der Spieler in einem Spiegel. Abhängig von der Position des Spielers verändert sich das Spiegelbild des Hintergrunds. Schaut man von der rechten Seite in den Spiegel ist der entsprechende Hintergrund, z. B. eine geschlossene Tür, zu sehen. Danach öffnen wir die Tür und siehe da, das Spiegelbild zeigt nun eine offene Tür hinter uns. Gehen wir nun zur linken Seite, verändert sich das Spiegelbild entsprechend dem Hintergrund. Nachdem man sich eine Weile mit dem Spiel beschäftigt hat, wird ersichtlich warum in die bisherige Entwicklung des Programms mehr als zehn Personenjahre gingen. Die Spiegelszene ist hierfür nur ein Beispiel. Ein weiterer Beweis hierfür ist das unten angesprochene Heldenbuch ein gefilmtes und digitalisiertes 200 Jahre altes echtes Buch. Die Dungeon-Umgebung und die Monster wurden im 3D-Rendering-Verfahren herge-

Let's have a party

Unser Held, für den man bei Interplay zur Zeit noch fieberhaft nach einem Namen sucht, beginnt das Spiel solo. Im Dungeon trifft er auf eine ganze Anzahl von Kreaturen, deren Absichten er im Gepräch herausfinden kann. Einige dieser Kreaturen bieten dem Spieler ihre Hilfe an und so formt man langsam aber sicher eine Gruppe. Glücklicherweise ist unser Verlies eine wahre Fundarube für Alteisen aller Art und die Gruppe ist damit relativ schnell mit dem Nötigsten versorgt. Der Status der "Adventurer Party" kann iederzeit über das Heldenbuch abgefragt werden, das alle nur erdenklichen Statistiken,

sowie magische Formeln und Zaubersprüche enthält. Ein weiterer interessanter Aspekt des Heldenbuches ist der, daß es ein eigenes





Das Automapping kommt bei Stonekeep zu neven Ehren (oben).

Textverarbeitungsprogramm enthält, mit dessen Hilfe unser Abenteurer besondere Ereignisse oder Missionen aufzeichnen kann. Das ewige Suchen nach Papier und Bleistift zum Anfertigen von Notizen, die Sie sowieso nie wieder finden, hat endlich ein Ende.

Halt die Mappe

*Automatische Kartenerstellung ist für ein Spiel dieser Größe ein unbedingtes Muß", meint Peter. "Wenn sich jemand mit einem Notizbuch und Rasterpapier an den Computer setzen muß, wird die Spielfreude getrübt. Alte Dungeons & Dragans-Veteranen haben ja auch die Möglichkeit, die "Automap" auszuschalten".

Nicht alle der ca. 25 Monster, denen wir auf unseren Wegen begegnen, waren zum Zeitpunkt der Besichtigung fertig. Zu den interessantesten gehören die Riesenameise, von der wir Ihnen exklusiv auf diesen Seiten die ersten Bilder prösentieren, der feuerspeiende Drache, die fechtenden Skelette und "The Green Slime". Die Monster können vom erfahrenen Abenteurer mit etwas Logik, der richtigen Waffe oder dem passenden Zauber-

\$

CD **FUTTER** Seite merken!!! Günstiger

wird's nicht mehr CD-ROM Spiele

53.-

59 -

59,-

59,-

59.-

59,-

59.-

60,-

61,-

61,-

65,-

65.-

65,-

67,-

76,-

77.

87.

96,-

99,-

109.-

115,-

129,-

Power Games 93 Jones in the f.Lane Kings Quest 5 Space Quest 4 **Just Games House of Games** Game Power Sherlock Holmes I Sports Best **Battle Chess** Jukebox Chessmaster 3000 Stellar 7 Secret weapons Mixed up Mother G. Spirit of Excalibur Where in the World is Carmen San D. Monkey Island Laura Bow 2 Return to Zork Mad Dog Mcree Lost in Time 1+2 7th Guest

DINO CD's



Dino Adventure 99.-**Dinosaurier Safari** 133 -MS Dinosaurs

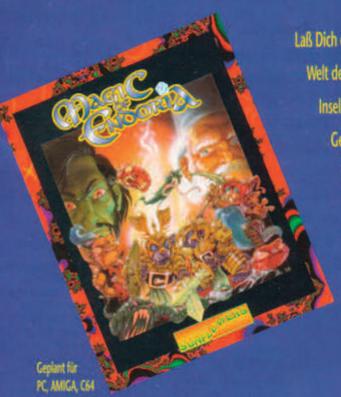
Auf Disketten für 39,90DM Sharewarespielpaket 3 Notrus, Wheel of fortune, Noid, Golf, 3D-Billard, Pole Position, Soccer, Air Warrior Demo, Robo Maze 3, Robot, Corncab, Combine, Puzzle, Sherlock, Jigsawpuzzle, Elektrobody, P.A.N.I.K., Di'Generation Demo, kingdom of Syree, Clyde's Adv., Stelcon, Hoosier City. Egypt Man, Mindwaste, Overkill, Eddle's Chest, Spider Pinball, Math Rescue, Ninja Rabbit, One must fall, Hexxagon, World alive, Space Chase 1. Baron Baldric, Catch Simona, Cyberc Chess, Hero's heart, Night Raid, Ken's

Bei Bestellungen von 3 CD's eine Überraschungs CD gratis! TOPSHARE Hans-G Röpke Wilhelm Buschstr.41 38723 Seesen Tel.05384/1680 Fax 05384/280 BTX ropke#

Labyrinth, Jetpack und Energiemanager

Preisliste kostenios Versandkosten Vorkasse + 4 .- ; NN + 9 .-Ausland nur Vorkasse + 10.-

MAGIC OF ENDORIA



Welt der Sagen und Legenden! Tief unter der
Inselhauptstadt Amran lagert das verschollene
Geheimwissen des einst unermeßlich mächtigen
Gottes der Endonen unberührt in Kristallräumen.
Immer auf der Hut vor dem Rivalen sind zwei
mächtige Zauberer auf der Suche nach Splittern
des Kristalls des Wissens. Schlüpfe in die Rolle eines
dieser Zauberer, leite und organisiere Dutzende
unterschiedlicher, herrlich animierter Helfer! Die
absolute Herausforderung für anspruchsvolle,
findige Strategen!

Zwei-Spieler-Option über Null-Modem oder Netzwerk!

Ganze Heerscharen verschiedener animierter Akteure!

Super-Originelle Grafik mit vielen Details!

Bildschirmtext und Handbuch komplett in deutsch!

Spielstände speicherbar!

Mit 2-Spieler-Option über Nufl-Modem oder Netzwerkl



Heerscharen verschiedente Heller.

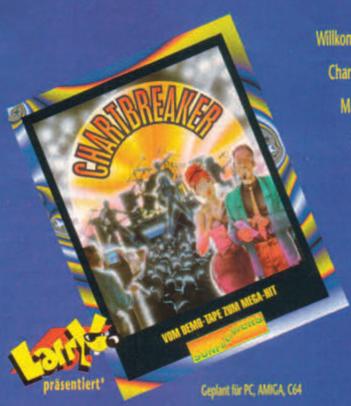


mit extensiblediction Aufzahen und Fähiglicher



untentütten Oich bei der Soche fief im Volkanf

CHARTBREAKER



Willkommen im Musik-Business!

Chartbreaker macht Dich zum

Manager einer Newcomer-Band,

der Du zum Mega-Hit verhelfen sollst.

Du checkst TV-Interviews, verhandelst

Plattenverträge und Live-Konzerte!

Die ganz neue Verbindung aus interaktivem Adventure und Wirtschaftssimulation. Absolute Top-Grafik, hitverdächtige Original-Musik, über 40

verschiedene Schauplätze - viele

Stunden Spielspaß!



(* Larry's neweste Scheibel)

Mega-Schrille Texte aus der Feder eines professionellen Satirikers!
Bildschirmtext und Handbuch komplett in deutsch!
Über 40 Handlungsorte!

Aufwendigste Irrsinns-Grofikl

Hitverdöchtige Original-Musikl

Entwickelt mit den Profis von SONY MUSIC!



Deine künftigen Stan



Lein leichter Verhandungspartner



End mal heild's üben, üben, üben.



REPORTAGE

Nach dem großen Erfolg von Baleog, Olaf und Erik in The Lost Vikings wurden Rufe nach weiteren Eskapaden der verlorengegangen Nordmänner laut. Wer könnte wohl besser zu diesem Thema Rede und Antwort stehen als Alan Pavlish, der Produzent des Spiels.



Interview mit Alan Paylish

Weht der Wind von Norden

PC GAMES: OK, Alan. Lost Vikings 2: Wann ist es saweit₹

Alan: Ähh,...hier sind drei wunderschöne, handsignierte Kopien des ersten Teils für Deine Leser.

PC GAMES: Keine Bestechungsversuche, bitte (sammle jedoch sofort die Kopien ein)! Raus damit!

Alan: Tja, das ist wirklich schwer zu sagen. Zur Zeit arbeite ich an einem anderen Projekt, das Vorrang hat. Ein Spiel mit dem Titel Nightmare. Die Wikinger sind in der frühen, sehr frühen Entwicklungsphase und es wird wohl noch bis Weihnachten '95 dauern, bis es ein Wiedersehen gibt.

PC GAMES: Dann erzähl uns wenigstens, was Du bisher schon weißt

Alan: OK. Brandheiß und exklusiv für PC Games: Die Wikinger haben sich im zweiten Teil so verirrt, daß sie sich gegenseitig nicht mehr finden kännen. Zu Beginn des Spieles sind sie überall verstreut und der Spieler beginnt daher mit nur einem Wikinger. Auf der Suche nach seinen Kumpels trifft er auf einen neuen Charakter, der ihm hilft, die beiden anderen zu finden. PC GAMES: Heißt das, daß wir nur mit einem der Wikinger spielen werden?

Alan: Oh, nein. Der Spieler beginnt mit Olaf, kämpft sich durch die einzelnen Levels und findet schließlich Erik. Beide zusammen suchen dann Baleog. Neben den Wikingern stellen wir dann auch noch drei taufrische Charaktere vor, die ebenfalls vom Spieler kontrolliert werden.

PC GAMES: Levels! Welche neven Levels sind denn geplant?

Alan: Atlantis World, Transsylvania World, Wild West World und die Space World. Die Namen sprechen für sich. Tomator wird auch wieder dabei sein.

PC GAMES: Wird sich am Spiel selbst etwas ändern?

Alan: Wir werden das Interface etwas verbessern. Wir bringen neue Bösewichte ins Spiel. Die Wikinger werden auch neue, zusätzliche Fähigkeiten erhalten. Baleog wird sich zum Beispiel mit der Waffentechnologie des 20. Jahrhunderts vertraut machen.

PC GAMES: Lost Vikings ist ein Spiel mit einem sehr europäischen Flair. Plattformspiele, selbst salche mit hoher Qualität, kommen selten aus Amerika.

Alan: Das war eigentlich nicht so geplant. Lost Vikings ist halt ein gutes, unterhaltsames Spiel. Gute Spiele verkaufen sich überall, egal wo sie herkammen.

PC GAMES: Kannst Du Dir vorstellen, einmal nur noch Spiele für Konsolensysteme zu schreiben?

Alan: Ich werde wahrscheinlich immer Spiele für PCs
schreiben. Konsolen sind schön
und gut und haben sicherlich
ihren Platz. Dennoch schränken Sie das Spielvergnügen
aufgrund mangelnder Eingabemöglichkeiten zu sehr ein.

PC GAMES: Irgendwelche Ratschläge, wie eingefleischte Fans sich die Zeit vertreiben sollen, bis Vikings 2 rauskommt€

Alan: Spielt die Sega-Version. Die hat sechs neue Levels und eine Cartoonsequenz zwischen den Levels. Auf der Sega CD-Version haben wir die gleichen Welten beibehalten, aber alle Levels sind brandneu.

PC GAMES: Vielen Dank für dies

Alan: Moment, Moment, Ich will noch eine hochintelligente, deutsche Widmung auf die Kopien schreiben. Was heißt denn: "May the northern winds always be in your back."

PC GAMES: Viel Spaß, Ever Alan.

Alan: Vielen Dank.

PC GAMES: Keine Ursache.

Gewinnspiel

PC Games verlost zusammen mit Interplay drei handsignierte Exemplare des Denkspiels Lost Vikings. Einsendungen bitte an:

> COMPUTEC Velag PC Games Redaktion Kennwor: Lost Vikings Isarstraße 32 90 451 Nürnberg

Interplays Zukunft

Wie geht es weiter für Interplay? Wird es gelingen, auch weiterhin zukunftsweisende Produkte auf den Markt zu bringen?

ur Zeit ist man stark mit der Konvertierung der Varzeigeprodukte auf CD-ROM beschäftigt. Außerdem hat man gerade einen Lizenzvertrag mit dem Simulatiansspezialisten Maxis abgeschlossen. Wundern Sie sich also nicht, wenn SimCity und SimFarm bald unter dem Interplay-Label erhältlich sind. Diese beiden Programme wurden mit aufwendigen digitalen Filmszenen noch einmal kräftig aufgepeppt. Weitere CD-ROM Produkte sind Star Trek: 25th Anniversary, für das die Original-Crew ihre Stimmen zur Verfügung stellte, und Lord of the Rings mit über 20 Minuten Film aus Ralph Bakshis animiertem Kinohit, Omar Sharif stellte für Deluxe Bridge seine weitreichenden Kenntnisse als Kartenspieler zur Verfügung und erscheint auch während des Spiels in digitalisierter Form als unermüdlicher Ratgeber. Weitere Konvertierungen auf CD-ROM werden in Form van Battle Chess, Castles II: Siege and Conquest und Buzz Aldrins Race into Space erscheinen. Überhaupt tendiert der Softwaremarkt in Richtung CD-ROM. Nächstes Jahr um diese Zeit wird, neuen Statistiken zufolge, jedes zweite PC-Programm auf CD-ROM erscheinen

Stonekeep schreit förmlich nach einem Nachfolgeprodukt, das schon aus Kostengründen notwendig ist. Wer weiß, vielleicht zeichnet sich hier für In-

terplay sogar ein neuer Superhit à la Bard's Tale ab. Mit ziemlicher Sicherheit wird es auch eine dritte

Hier werden die Spiele auf Herz und Nieren geprüft.

Star Trek-Ausgabe geben. Gut, daß Schauspieler in Computerspielen nicht altern.

Auch die neuen Hochbitsysteme, wie 3DO, Atari Jaguar und Commodore CD32, werden stärker berücksichtigt werden. Der gerade abgeschlossene Lizenzvertrag mit Sega und die bestehenden Verbindungen mit Nintendo werden in Interplays Zukunft auch eine Hauptrolle spielen.

In den zehn Jahren seit seiner Gründung hat Interplay sich eine Vormachtstellung erkämpft, die man sicherlich nicht wieder abgeben will. Wenn Brian Fargo und seine Getreuen so weitermachen wie bisher, können wir auch in den nächsten zehn Jahren auf einiges hoffen

Nach viel Händeschütteln und Verabredungen zur Summer Electronics Show in Las Vegas hieß es dann am späten Abend zurück in Richtung Rocky Mountains. Kurz nach dem Start schaute ich noch einmal aus dem Fenster der Boeing 737. Das Feuer setzte seinen Zerstörungszug fort, die Rauchwolke schien noch größer geworden zu sein. Bei Interplay hatte man einfach keine Zeit, sich darüber Sorgen zu machen. Nicht etwa weil man gegen diese Dinge abaestumpft ist, aber schließlich steht Weihnachten vor der Tür und die Produkte müssen rechtzeitig auf dem Ladentisch sein.



64.90 79.90 49.90 99.90

Aufschwung Ost dt Battle Isle 2 89.90 79.90 94.90 84.90 Crazy Sports Footb. Cyberrace Dark Sun Die Siedler dt Flight 5 Goal Dino-Dini ** Indy Car Racing ** Jurassic Park ** Larry 6 * Links Peppie Be Lost in Time dt Magic Boy Master of Orion Return to Zork Sam & Max Schatz i.Silb Schwarzes Auge 2 dt Shadow of Yserbius Sim City 2000 * Sim Farm dt * Sim Farm US Simon t.Sorcer Star Treck 2 dt

Starlord

99.90 109.90 69.90 89.90 79.90 89.90 59.90 109.90 99.90 109.90 99.90 99.90 69,90 89,90 99.90 99,90 89.90 99.90 109.90 99.90 79.90 99.90 99,90

Subwar 2050 **/* T.F.X ** Zeppelin dt * JETZT GANZ NEU: SOFORT NACHFRAGEN **UND BESTELLEN**

CD ROM Day of Tentacle dt 109.90 19.90 89.90 Joysoft CD Labyrinth o.Time Mad Dog Mc Gree 99.90 109.90 Return to Zork ** 109.90 Super Strike Com.* Turrican 2 69.90

Mehr Angebote findet hr in unserem Katalog Oder ruft doch mal an 0221/4301047-49

50939 KÖLN **GOTTESWEG 157** 0221 425566

50676 KÖLM MATTHIAS STR. 24 0221 239526

53111 BONN MUNSTER STR. 11 0288 659726

40211 DÜSSELDORFE PEMPELFORER 47 0211 364445

60311 F'FURT 1 FAHRGASSE 87 069 280170

52062 AACHEN BLONDEL STR. 10 0241 406912

53721 SIEGBURG KAISER STR. 54 02241 68045

56068 KOBLENZ SCHLOSS STR. 16 0261 309634

VERSANDADRESSE DURENER STR. 394 50935 KÖLN TEL:0221/4301047 FAX:0221/4302157 BTX: JOYSOFT#

SONDER ANGEBOT SOLANG DER VORRAT REICHT

IBM 3.5° Black Gold di 39.90 39.90 El Flah Eye of Beh 49.90 Grand Prix Unlin 39,90 69.90 indy 3 VGA dt 49.90 69.90 Lord atRings 2 " 39.90 Mad TV dt Maniac Manason dt Might & Magic 3 dt Monkey Island 1 dt Premiere Manager Pool of Radiance Bisky Woods." 39.90 39.90 34.90 Risky Woods Shadowlands 39,90 29.90 Space Hulk Traders dt 49,90 39.90 Vision dt 29,90 39.90 54.90 Wing Comman rdry 7 dt

JETZT GANZ NEU: SOFORT NACHFRAGEN **UND BESTELLEN**

Chuck Yeagers d 39.90 Comanche ** Die Kathedrale dt Globel Effect dt Harpoon 1.21 * Indy 4 dt VGA rio teaches typ iroad Tycoon ecial For Waxworks dt Wizardry 7 dt Ultima Trio 2 * V-for Victory 1 39.90 SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE VORRAT REICHT

39,90

49.90 89.90

39.90

29.90

29.90

49.90 39.90

54.90

HÄNDLERANFRAGEN **ERWÜNSCHT**

VERSANDKOSTEN: em Bestellwert von 200 DM : 9 DM, ab 200 DM : kostenios,

ups + 8 DM, EILPOST + 8 DM VORKASSE : 4 DM, VX-AUSLAND : 15 DM nur postbar SICHERHEITSVERPACKUNG: 2.50 DM

IRRTÜMER UND PREISÄNDERUNGEN **BLEIBEN UNS VORBEHALTEN**

JOYSOFT KATALOG MIT SUPER SPIELBESCHREIBUNGEN

AUF FAST 100 SEITEN BITTE IN EINER FILIALE ABGEBEN ODER AN DEN VERSAND SCHICKEN Sam'n'Max

Spiel's noch

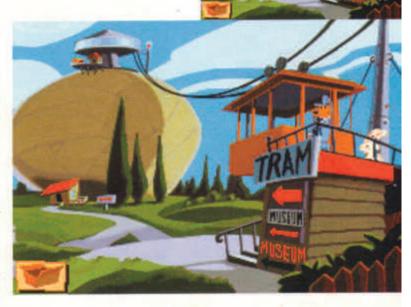


Die Geschichte des kriminalistischen Romans und Fernsehfilms hat uns gelehrt, daß Detektive im "Doppelpack" selbst den schwierigsten Fall im Handumdrehen lösen. Der scheinbar unendliche Reigen beginnt mit den Oldtimern unter den Spürhunden, Holmes und Dr. Watson, setzt sich mit den deutschen Kriminalbeamten Schimanski und Tanner fort und findet schließlich mit den Amerikanern Starsky und Hutch sein Ende. Natürlich läßt sich diese Aufzählung über mehrere Seiten ausdehnen. doch kommt es dem Computerspieler letztlich nur auf ein Team an: Sam'n'Max!

mal, 5am!

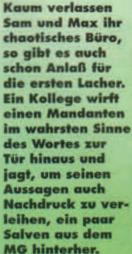
ie beiden Helden des neuesten LucasArts-Adventures sind allerdings nicht, wie man durchaus vermuten könnte, eine freie Erfindung einiger lustiger Programmierer, sondern sie existieren tatsächlich - oder besser gesagt im Comic. Sam'n'Max erschien vor einigen Jahren auf dem schon längst übersättigten amerikanischen Markt, auf dem Superhelden wie Batman, Superman und Spiderman die Nase ganz klar vorne hatten. Das Resultat: Nur schlappe neun bis zehn Ausgaben waren den urkomischen Mitgliedern der

"Freelance Police" (Freelance = engl. Freier Mitarbeiter) beschieden. Programmierer waren aber bekanntlich schon immer für das Verrückte, das Außergewöhnliche zu begeistern, so daß es nur eine Frage der Zeit war, bis sich ein Team der würdevollen Aufgabe einer Computerumsetzung annahm. Daß ein Computerspiel über Sam und Max gerade von LucasArts in die Hand genommen wurde, liegt besonders nahe, denn zahlreiche Mitarbeiter des erfolgreichsten Softwarehauses '93 sind fanatische Anhänger von Sam und Max.











Kein Zweifell Sam und Max sprüht geradezu vor Iranie. Sarkasmus und pechschwarzem Humor. Nimmt Sam noch viele Angelegenheiten locker, so bleibt kein Auge trocken, sobald der impulsive Max die Dinge in die Hand nimmt. Klar, flotte Sprüche haben beide zu bieten, geht es jedoch ans Eingemachte (sprich Handgreiflichkeiten), so überläßt Sam seinem Kollegen Max das Feld. Makabere und dennoch gelungene Szenen geben sich dann die Hand.













Die Katze hat ein wichtiges Dokument verschluckt. Max weiß eine Lösung und holt das Letzte aus dem armen Tier heraus. Eine elegante Methode ist das mit Sicherheit nicht, doch heiligt der Zweck bekanntlich die Mittel. **Brüller Nummer** zwei in nur wenigen Minuten!



Abwechslung pur

Eine Menge Abwechslung wird bei Sam und Max nicht nur durch die zahlreichen Zwischensequenzen geboten. Sollte der Spieler der vielen Nachforschungen einmal überdrüssig werden, so kann er sich bei den wirklich außergewöhnlichen Bonusspielen die verlorene Motivation wieder zurückholen.



Düsterer Humor à la **Monthy Python (Sie** erinnern sich an den Kultfilm "Die Wundersame Welt der Schwerkraft"?). Polizist Sam muß versuchen, mit einem gewaltigen Holzhammer schnell auf- und abtauchende Ratten zu treffen. 40 Ratten erscheinen, 20 muß er davon erwischen, um einen äußerst wichtigen Gegenstand zu gewinnen.





Auf dem Highway ist die Hölle los. Sam fährt, Max steht auf dem Dach. Nun gilt es, allen Verkehrsschildern auszuweichen entweder durch schnelle Lenkmanöver oder durch einen gewaltigen Sprung von Max. Eine nette Idee, die auch wahnsinnigen Spaß macht. Der Lösung des Spiels kommt man aber durch dieses amüsante Rennen kein Stück näher.





Sie wollten schon immer einmal eine besonders gelungene Version von "Schiffe versenken" auf Ihrem PC spielen? Sam und Max erfüllen Ihnen diesen Traum - allerdings in einer modifizierten Version. Hier müssen PKW und andere Kraftfahrzeuge plaxiert werden, anstatt der gewohnten Zerstörer und Flugzeugträger.



Abstrakte Handlung

Alles beginnt damit, daß Sam und Max vom Bürgermeister persönlich die Anweisung bekommen, sich sofort zum benachbarten Kuriositäten-Zirkus zu begeben. Der hat den Namen auch voll und ganz verdient, das steht schon nach wenigen Minuten fest. Ein wahres Sammelsurium sehr skurriler Gestalten. Da alle "Lebewesen" hinter Schloß und Riegel sitzen, ergreifen schließlich die siamesischen Zwillinge das Wort, sind sie doch die einzigen, die sich einigermaßen frei bewegen dürfen.

Ohne weit vom Thema abzuschweifen, erklären sie Sam und Max, daß sich die Hauptattraktion, ein leibhaftiger Bigfoot namens Bruno, aus dem Staub gemacht hat, Das ist allerdings längst nicht alles, denn zu allem Überfluß hat das zottelige Urtier auch noch Trixxie, das Mädchen mit dem Giraffenhals, entführt. Damit ist die Handlung auch schon knapp umrissen, denn die beiden Aushängeschilder des Zirkus müssen binnen kurzer Zeit wieder an ihren angestammten Platz gebracht werden.

It's Showtime

Obwohl das neue LucasArts-Adventure in erster Linie durch die starken Texte begeistern kann, ist die grafische Ausarbeitung kaum schlechter ausgefallen. Hier zwei besonders lustige Sequenzen.









Nachdem Sam die beiden Stromkabel an das Fernrohr angeschlossen hat, durchfährt ihn ein gewaltiger Stromschlag. Da Max sein bester Freund ist, möchte er ihm diese Erfahrung auf keinen Fall vorenthalten.





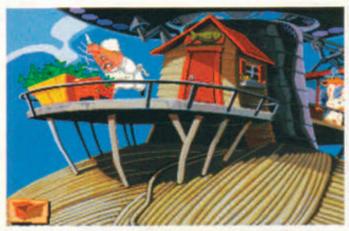




Sam und Max strampeln gemeinsam in die Fischfigur, geben sich ein paar gekonnte Haken und schon liegt der Fisch im Wasser. Darauf schnappt sich Max die Angelrute und nach einem kurzen Gefecht liegen beide zusammen mit dem Fisch abholbereit auf dem dafür vorgesehenen Platz.







Fischers Fritze schlitzt grüne Fische. In diesem Spiel gehört das noch zu den harmlosen Szenen.

Neue **Steuerung**

LucasArts hatten bislang immer wieder auf die gleiche Benutzerführung zurückgegriffen, die schon bei ihrem ersten Erfolg "Maniac Mansion" in groben Zügen vorhanden war. Jetzt geht der Adventure-Profi aber einen neuen Weg. Wie bei Sierra-Spielen kann nun mit der rechten Maustaste eine Funktion ausgewählt werden und in einer schmuddeligen Schachtel befinden sich alle Gegenstände.

Bemängeln kann man da selbstverständlich überhaupt nichts, haben sich doch beide Systeme in der Vergangenheit als geradezu brillant erwiesen.

Für Anfänger oder Profis?

Die Antwort auf diese Frage kann nur lauten: für beide! Profis werden sicherlich sehr viel schneller auf die Lösung eines Rätsels kommen und auch alle evtl. nützlichen Gegenstände auf einen Blick erfassen. Blutige Anfänger müssen sich erst an das etwas abstrakte Denken gewöhnen, das allerdings bei Sam'n'Max längst nicht so stark im Vordergrund steht wie beispielsweise bei Day Of The Tentacle oder Lost In Time. Für beide Gruppen gilt: der Spielspaß steht im Vordergrund und nicht die Herausforderung, das Spiel möglichst schnell durchzuzocken. Lachen ist angesagt!

Grafik und Sound

Wenn man den Namen Lucas-Arts hört, steckt man seine normalerweise seine Erwartungen gleich ein paar Stufen höher. Niemand hätte wohl gedacht, daß man ein ausgezeichnetes Spiel wie Day Of The Tentacle noch einmal übertreffen kann. LucasArts bzw. Sam'n'Max macht das scheinbar Unmögliche hingegen möglich! Witzige Animationen, gepaart mit den hervorragenden Hintergrundgrafiken, machen Sam'n'Max fast schon zu einem spielbaren Comic. Die melodischen Musikstücke und tollen Soundeffekten unterstützen diesen Eindruck

Fazit

Sam'n'Max ist jedem Comicfan dringend ans Herz zu legen. Die witzigen Bildschirmtexte wurden in der deutschen Version komplett übersetzt und sogar die englische Sprachausgabe wurde diesmal berücksichtigt und neu eingesprochen. Der Aufwand hat sich gelohnt, denn selten hat ein so perfektes, lustiges und zugleich packendes das Licht der Spiele-Welt erblickt. Wer auf derben und sarkastischen Humor steht, darf sich dieses Spiel auf keinen Fall entgehen assen.

Oliver Menne

Stunts, Stunts, Stunts

Mit spektakulären Szenen wird nicht gegeizt. Manchmal liegt die Vermutung nahe, daß aus diversen Polizei-Komödien abgekupfert wurde, doch die meisten Sequenzen sind wohl den Gehirnen der Programmierer entsprungen.



Ein Kinderkarussell mit Folgen. Es beginnt damit, daß sich die beiden blaväugigen Polizisten kopfüber



anketten lassen. Dann



Sicherheit ein Job

bei einer Stuntman-

ist die Show perfekt, denn das Karussel dreht sich mit atembeTruppe gereixt. Die hammerstarke Ausparkaktion weckt gewisse Erinnerungen



raubender Geschwindigkeit, so daß selbst hartgesottene Gestalten wie Sam und Max die Segel streichen müssen.



an den ersten Film der Police Academy-Reihe. Alle Achtung, Herr Wachtmeister!

Simulation



E6A Tastatur
VEA Maus
5VEA Joustick
EMS AdLib
386 er SoundBlaster
HD 10 MB Roland
MEM580 KB General Midi
BESONDERHEITEN

- Comic als Vorlage

Ca. DM 120 ERSTELLER

LucasArts

Grafik 826	20mg punas	Handling 85%	Spielspaß %
Spiele	eranz	ahl	1
Hand	buch		deutsch
Spiel			deutsch
Kopie	rschi	ntz 📃	normal



AM BILDSCHIRM AB NOVEMBER 1993

Für PC HD und PC CD ROM

(Speech Pack erhältlich für die PC HD- Version)



Bildschirmfüllende Szenen



Zahlreiche Darsteller, deutsche Dialoge





Rätsel-Abenteuer



BOMICO GmbH Am Südpark 12 - 65451 Kelsterbac Aufschwung Ost

Im Osten viel Neues

Der wirtschaftliche Aufschwung in den neuen Bundesländern hat schon vielen Politikern Kopfzerbrechen bereitet. Sunflowers, ein brandneues Softwarehaus aus deutschen Landen, hat sich jetzt, gute vier Jahre nach dem Fall der Mauer, dieser Problematik ange-

nommen.

as Ziel ist klar gesteckt: Die neuen Bundesländer müssen möglichst schnell den alten angepaßt werden, denn vor allem aus wirtschaftlicher Sicht gibt es allerhand aufzuholen. Was liegt da näher, als die Rolle des wichtigsten Manns im Staate, des Bundeskanzlers, einzunehmen. So hat man nun alle Möglichkeiten, um den schnellen Fortschritt anzutreiben und alle sozialen Mißstände aus der Welt zu schaffen. Beginnen sollte man mit dem Einsteigerszenario, denn Aufschwung Ost ist einfach zu kompliziert, als daß man es mal kurz in der Kaffeepause zocken könnte. Viele Gesichtspunkte eines Problems müssen bedacht werden, um eine drohende Katastrophe zu verhindern. Dabei können die unterschiedlichsten Szenarien geRemarks

Committee

Co

Die neuen Bundesländer im Überblick. Hier kann man sich sehr schnell die nötige Orientierung verschaffen. Reparaturbedürftige Straßennetze, Atomkraftwerke und Kläranlagen werden natürlich auch angezeigt.

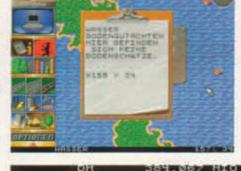
spielt werden. Man kann sich entscheiden, ob man die ständig steigende Arbeitslosenquote gen Nullpunkt drücken, die erheblichen Umweltschäden wieder rückgängig machen oder eines der anderen Probleme lösen möchte. Es ist für jeden Nachwuchspolitiker etwas dabei.

SimCity als Vorbild?

Aufschwung Ost kann sein großes Vorbild kaum verleugnen, denn die starken Anleihen bei SimCity sind vor allem im Bildschirmaufbau und Spielab-

lauf zu offensichtlich. Trotzdem handelt es sich nicht um einen billigen Abklatsch, denn Aufschwung Ost hat eine Menge mehr zu bieten. So muß man bei dieser Wirtschaftssimulation gleich mehrere Städte im Auge behalten und kann sich nicht gemütlich auf eine Stadt konzentrieren. Ständig muß zwischen den hilfsbedürftigen Städten hin- und hergeschaltet werden, um auf der Höhe des Geschehens zu bleiben. Ständig treten neue Aspekte ins Rampenlicht, So benötigt Berlin zum Beispiel dringend Wohnraum, Dresden mangelt es an Arbeitsplätzen und Erfurt braucht unbedingt ein neues Stromkraftwerk. Ob es sich dabei um ein Atam-, Kohle- oder Solarkraftwerk handelt, spielt nur dann eine Rolle, wenn man den ökologischen Gesichtpunkt nicht aus den Augen verlieren möchte. Besteht das Ziel nur

darin, den finanziellen Aufstieg zu
bewerkstelligen, so
muß mit der Umwelt nicht zimperlich umgegangen
werden. Weitere
Ziele sind die Erhaltung der Verkehrswege, eine
gute Müllentsorgung und die Ent-





Noch steht Brandenburg im Schatten von Berlin. Als Bundeskanzler liegt es aber in Ihrer Hand...

Das Bauwesen

Bei Aufschwung Ost gilt es nicht nur, das Budget richtig zu verteilen, man muß zusätzlich noch bauunternehmerischen Spürsinn entwickeln.





Berlin kann wie jede andere Stadt entweder aus schwindelnder Höhe oder aus nächster Nähe unter die Lupe genommen werden. Für beides gilt: eine beeindruckende Stadt!





deckung van Rahstoffen. Außerdem können Fischereiund Landwirtschaftsbetriebe aufgebaut werden, um zusätzlich Arbeitsplätze zu schaffen. Die wirtschaftspolitische Komponente wird ebenfalls nicht

Die Regierung

Natürlich müssen nicht nur die einzelnen Städte kröftig investieren, denn Bund und Länder werden ebenfalls kräftig zur Kasse gebeten.



Eisenbahnlinie wichtig für Frachtverkehr



Kläranlage saubere Wasservorräte



Straßenbau primär für Privatverkehr



Atomkraftwerk günstige Energiequelle



Müllkippe für normalen Hausmüll



Abribfirma Platz für neue Gebäude

vernachlässigt, denn der Spieler muß ebenfalls dafür sorgen, daß der Bundeshaushalt nicht in astronomische Höhen steigt. Dabei sollte man sich immer nach dem jeweiligen Bedarf richten und den Sektor solange senken, bis beide Werte einigermaßen übereinstimmen, Auf diese Weise schafft man sich auch Reserven für evtl. Notfälle. Grafik und Sound geben wider Erwarten



ein hervorragendes Bild ab. Die einzelnen Gebäude wurden schön gezeichnet, die Landkarte der neuen Bundesländer besticht durch ihre tolle Auflösung und selbst die tollen Statistiken und Auswertungen

werden grafisch ansprechend präsentiert. Soundtechnisch kann vor allem der bombastische Sound beim Bau eines Gebäudes begeistern. Die musikalische Untermalung klingt hingegen nur anfangs toll, später wird sie schnell langweilig.

Fazit

Aufschwung Ost ist dem Klassiker unter den Wirtschaftssimulationen durchaus ebenbürtia, so daß es sich vor SimCity nicht verstecken muß. Einige nette Ideen und eine herausragende Spielbarkeit machen dieses Spiel nicht nur für Finanzexperten interessant. Eigentlich kann Aufschwung Ost nur eines gefährlich werden: das baldige Erscheinen von SimCity 2000

Oliver Menne



Anhand dieser kurzen Statistik kann sehr schnell festgestellt werden, wo die Probleme liegen.





normal

Alien Breed

Der Horror beginnt

Nachdem sich Alien Breed auf dem Amiga unlängst zu einem Klassiker entwickelt hat, versucht es nun in einer erweiterten Umsetzung, den PC zu erobern.

er Interplaneten-Corps (IPC), eine Art Weltraumpolizei, die im Universum für Recht und Ordnung sorgen soll, hat wieder einmal alle Hände voll zu tun. Eine hochmoderne Raumstation, auf der Wissenschaftler an neuesten Sicherheitssystemen arbeiten, ist von furchterregenden Aliens attackiert worden. Sofort wird eine Weltraumstreife angefordert, die Lage zu erkunden. Im Ein-Spieler-Modus besteht diese Streife aus lediglich einem Einzelkämpfer. Bei zwei Spielern erscheinen hingegen gleich zwei Soldaten auf dem Bildschirm, die simultan gesteuert werden können. Auf der besagten Raumstation angekommen, finden Sie sich in einem komplexen Gängeund Räumesystem wieder, das aufgrund eines kompletten Stromausfalls nur spärlich beleuchtet ist. Lediglich die lebenserhaltenden Funktionen, wie

z. B der neuartige "Intex"-System-Computer, sind noch voll intakt.

Die Außerirdischen kommen

Mit der spärlichen Standardbewaffnung begibt man sich nun auf eine gefährliche Suche nach Liften, Terminals und sonstigem noch funktionsfähigem Equipment. Doch unzählige "Aliens" machen mit ihren zum Würgegriff vorgestreckten Armen diese Suche zu einer lebensgefährlichen Odyssee, auf der man mit Munition und Leben vorsichtig umgehen sollte.

Fleißig gebrütet...

Obwohl sich Alien Breed als Amiga-Umsetzung ankündigt, hat sich doch einiges geändert. Neben der deutlich verbesserten Grafik, die mit klappernden Belüftungsschleusen und blinkenden Notlich-

> tern für das nötige "Feeling" sorgt, wurde Alien Breed von sechs auf 18 Levels aufgebauscht. Natürlich darf man von einem Shoot em Up-Spiel aus

Für reichlich Aliens
ist gesorgt: Actionspaß
für ein
oder zwei
Mitspieler.



dem Amigazeitalter nicht allzuviel erwarten. Sound und Grafik lassen zwar so etwas wie eine gute Atmosphäre aufkommen, besandere Innavationen sind jedoch nicht geboten.

Außer dem Metzeln von Aliens und dem Aufsammeln von Schlüsseln, Munition und Geld ist nicht viel Abwechslung vorhanden. Wer sich jedoch heute noch zu den spartanischen Ballerspielen aus grauer Vorzeit hingezogen fühlt, wird an Alien Breed sicherlich großen Spaß haben.

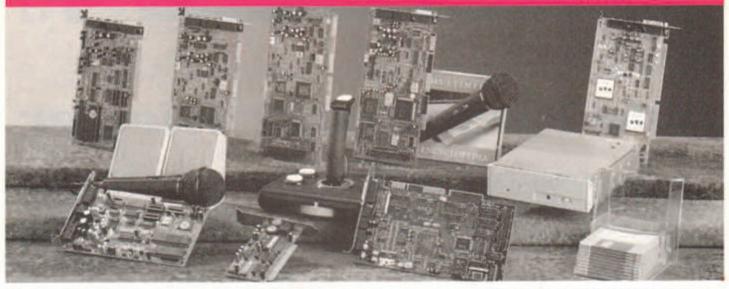
Marcus Islinger





HERSTELLER

Bei SOFT & SOUND: Reihenweise Schweinepreise



Die neue Soundblaster-Generation ist da:

Soundblaster 16 Basic, deutsch299,00 Soundblaster 16 Multi CD, Soundblaster 16 Multi CD

Superpreis!

Soundblaster Pro Deluxe 229,00 mit Lemmings und Indy 500 .. CD-Rom-Hits Double Speed CD-Rom Matsushita 562 mit Controller499,00 CD-Rom Mitsumi LU 005 S

Multi Media Kit 1: CD-Rom Mitsumi

LU 005 S mit Soundblaster 16 Basic. 599,00 -mit Soundblaster 16 Multi CD 649,00 -mit Soundblaster 16 Multi CD ASP...*729,00 Multi Media Kit 1: Double-Speed CD-Rom mit Soundblaster 16 Basic 749,00

-mit Soundblaster 16 Multi CD 839,00 -mit Soundblaster 16 Multi CD ASP.. *909,00

Nicht lange warten, sofort bestellen. Nutzen Sie die zeitgemößen Finanzierungsangebote von SOFT & SOUND. Die Finanzierung erfolgt über die Hausbank, der effektive Jahreszins





JURASSIC PARK

mit Controller379,00







Alla Frena stad Versandpreisa, sicht alla Artikal oder Angebete and in jader fil

SOFTWARE HIT

Aces over Europe	84,95
Alien Breed	54,95
Ballistic Diplomacy	49,95
Die Siedler	84,95
Dracula	84,75
Flugsimulator 5.0	119,95
Goal	64,95
Kingmaker	69,95
L Matthaus Fußball	69.95

S FUR DEN PC	
NHL Hockey	84,95
Nick Faldo's Golf	
Penthouse Hot	
Numbers Deluxe	79,95
Seal Team.	.84,95
Speed Racer	.69,95
Subwar 2050	.94,95
Turrican 2	.69,95
Unlimited Adventures	.84,95

CD-ROM Software:

"Lyrics" für Window	rs,
Karaoke CD	99,90
Visual Hot Girls	79,00
Visual Fantasies	79,00
Moving Fantasies	.99,00
Total Fantasies	.99,00
Covergirl Strip Poker	89,00
Uhanha mu on Valliibrian I	Contractor.

Wenn auch Sie SOFT & SOUND Partner werden wollen, so rufen Sie die Zentrale Düsseldorf an.

T & SOUND-FIL

SUFIC	SOUL	AD-LII
52 062 Anchen	Schilder: 4	Tel.: 0241 /30131
59 755 Arnsberg-Nehelm	Longs Wende 30	Tel: 02932/1094
51 465 Bergisch-Gladbach	Dr. Robert-Kach-Str.13	Tel: 02202/43767
10 551 Berlin	Oldenburger Str. 44	Tel. 030/3962821
33 615 Bielefeld	Schlaßhafstr. 1	Tel: 0521/138033
53 123 Bonn	Schieffelingsweg 24	Tel: 0228/625076
38 118 Braunschweig	Balwedestr, 10	Tel:: 0531/508231
40 477 Düsseldorf	Greisenbustr, 1	Tel: 0211/4910187
47 051 Duisburg	Ulrichstr. 2-4	Tel.: 0203/21084
91 054 Erlangen	Luitpoldstr, 15	Tel: 09131/26658
79 106 Freiburg	Lehener Str. 24	Tel.: 0761/287112
37 085 Göttingen	David Hilbert-Str. 2	Tel. 0551/46563
58 095 Hogen	Bergischer Ring 5	Tel: 02331/26774
20 144 Hamburg	Beim Schlump 21	Tet.: 040/458115
22 083 Hamburg	Beethovenstr. 57	Tel.: 040/224633
34 131 Kessel	Lange Str. 81	Tel: 0581/39463
24 116 Kiel 56 (168 Kohlens	Sternstv.18 Morkenhildchen West 24	Tel. 0431/970046

alen fin	den 5	ie in
0 670 Kein	Von-Worth-Str. 20-22	
0 939 Köln 7 063 Eudwigshafen	Strought 8	Tel::06321/63272
3 S64 Lübeck 9 112 Mogdeburg	Wakenitz Str.7 Brountchweiger Str. 104	
8 159 Mannhelm B 147 Münster	Jumphusch Str. 3 Ferdinand Str. 8	Tel: 0621/101203
6 538 Neunkirchen 1 460 Neuss	Baluliufstr, 13 Humtorstr, 20	Tel: 06821/26797 Tel: 02131/27896 Tel: 0441/501445
6 131 Oldenburg 9 074 Osnebrück	Edewechter Landstr. 4 Heinrich-Heine-Allee 7	Tel.: 0541/XXXXXXX
7 224 Peine 6 953 Pirmasens	Alleestr. 3	Tel: 05171/72923 Tel: 06331/75150
8 431 Rheine 6 121 Saarbrücken	Meinzacstr.78	Tel: 05977/2219 Tel: 0681/638629
é 740 Saarlouis-Fraulaut. 7 346 Speyer	Southricker Str. 22 Wormer Landstr. 24	Tel. 06831/88159 Tel. 06232/49107

35 576 Wetzlor Altenberger Str.30 Tel: 06441/54520	ngena	en sta	iaten:
	67 547 Worms	Luisentit: 10	Tel: 06241/88444
	CONTRACTOR AND ADDRESS OF THE PARTY OF THE P	The second secon	Tel: 05331/61820

Vorden Sie L.W.C. Mitglied und profitieren Sie:

- Emkauf von neeen Produkten zum Testen
- Verbilligter Einkouf für Mitgliedar Vereinseigentum kann zu Hause getestet werden
- Hatline für Mitglieder
- Weiterbildungsangebote
- Infoverunstaltungen

Fragen Sie Ihren SOFT & SOUND-Partner

Oxyd Magnum

Die Kugel rollt wieder

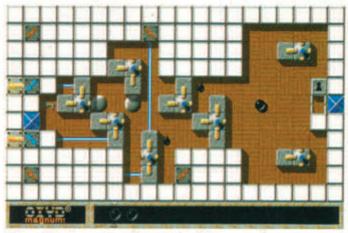
Vor gar nicht allzu langer Zeit machte sich eine damals noch recht unbekannte Firma mit einem simplen Spiel und einem wahrlich unspektakulären Hauptdarsteller einen Namen.

em einstigen Oxyd wurde nun ein Beiname verpaßt und schon geht das Geschicklichkeitsgerangel um eine Kugel, die nun durch 100 zusätzliche Levels begleitet werden kann, weiter. Am Spielprinzip hat sich nicht viel geändert, so daß sich eingeschwarene Fans keine Gedanken machen müssen, um aleich voll einsteigen zu können. Ziel eines jeden Parcours ist es nun, mit Hilfe der Murmel die immer pärchenweise existierenden sog. Oxydsteine durch Berührung zu aktivieren, um in den nächsten Level zu gelangen. Positiv hervorzuheben sind die wieder einmal gelungenen, selbst geschickte Gehirnakrobaten schier zur Verzweiflung treibenden Levels, die weggelassene, nervige Sicherheitsabfrage und das mit Tips für echt schwere Landschaften gefüllte Handbuch. Ebenfalls wieder mit von der

Partie sind die altbewährten Levelcodes, die es dem Spieler ermöglichen, immer wieder dort anzufangen, wa er das letzte Mal aufgehört hat.

Keine Innovationen

Maus-Steuerungs-Umkehrplatten, Sumpflöcher, endlos tiefe Abgründe, zerbröckelnde Bodenfliesen und unsichtbare Mauern kennt man bereits aus dem ersten Teil und die erhofften Neuerungen, die unserer kleinen Kugel das Leben schwermachen, sind rar und können an einer Hand abgezählt werden. Grafisch hat sich in dieser Richtung ebenfalls nicht viel getan. Weder unsere kleine Murmel noch ihre Umgebung, wie Wasser, Sumpf, die verschiedensten Steinblöcke und Gegner, sind einer grafischen Kur unterzogen worden. Auch am Sound hat

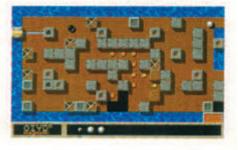


Die altbekannten Laserstrahlen machen es unserer Kugel auch diesmal wieder schwer.

sich leider nichts geändert, so daß beispielsweise immer noch die selben FX-Klänge beim Ableben unseres runden Schützlings an des Spielers Ohr dringen.

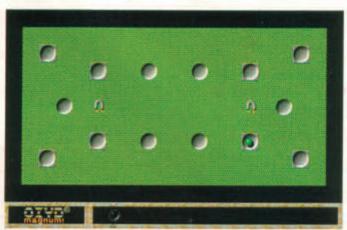
Zwei-Spieler-Modus ade?

Über die eben genannten Punkte konn der Neueinsteiger sowie der eingeschworene Oxydfan jedoch hinwegsehen. Nicht aber über den meiner Meinung nach schmerzlichen und unverständlichen Verlust bei Oxyd Magnum und den größten Pluspunkt seines Vorgängers - der Zwei-Spieler-



Option. Konnte man bei der ersten Version dieses Spiels noch über Modem oder serielle Schnittstelle im Teamwork gleichzeitig die Kugeln qualmen lassen, so ist diese enorm reizvolle Option bei der Magnum-Variante kurzerhand weggelassen worden.

Simon Schmid



In Trance sollte man bei den oft recht kniffligen Meditationslandschaften wirklich nicht verfallen.





50 JAHRE WELTWEITER KONFLIKTE

Campaign II leitet eine neue Generation von Kriegs-Simulationen ein

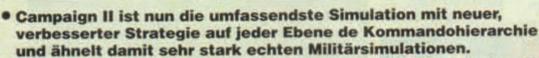
Campaign II leitet eine neue Generation von Kriegs-Simulationen ein, mit mehr Tiefe als je zuvor und fabelhafter Echtzeit-3D-Action.

Die Tiefe erhält Campaign II durch eine völlig neue Strategie. Militärberater wie Wilf Owen haben ihre Erfahrungen aus kürzlichen Konflikten den Computerspielen zugute kommen lassen, und das Endergebnis fühlt und sieht sich wirklichkeitsgetreuer an als je zuvor. Alle Aspekte, die mit der Leitung einer Armee zu tun haben, sind in Betracht gezogen worden, so daß Sie nun den Befehl auf jeder der Seiten übernehmen können, und zwar in jedem beliebigen Dienstgrad in der Kommandokette. Über 130 Schablonen der wichtigsten Militärmächte aus 56 Ländern der letzten 50 Jahre sind eingeschlossen worden, um Einsicht in wirkliche Konflikte zu bieten, wie Korea, Vietnam und den Golfkrieg (Operation Desert Storm).

Die Action spielt sich in schneller 3D-Grafik ab, wenn Sie sich dafür entscheiden, das Schlachtfeld in einem der 152 Typen von Militärfahrzeugen des Spiels zu betreten. Steuern Sie Panzer, APC's und mobile Artillerie, verwenden Sie Waffen von kabelgeführten bis zu zielgesteuerten Raketen, von Maschinengewehren mit Laservisier bis zu selbstnachführenden Visieren, Nachtsicht und Kanonenstabilisatoren.



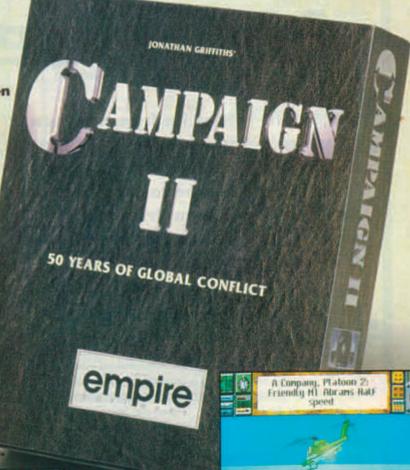




 Sie stehen im Mittelpunkt der Action, wenn Sie Hubschrauber in Luft-Boden-oder Luft-Luft-Angriffen fliegen.

 Setzen Sie Ihre Infanterie in nervenaufreibender Schlachtfeld-Action in neuer, verbesserter 3D-Animation ein.

 Kämpfen Sie mit allen modernen Waffensystemen: Fernlenkraketen, Raketengeschossen, Cruise Missiles, Laservisieren, Kanonenstabilisatoren und Nachtsichtgeräten.









CAMPAIGN WAR GROSS — CAMPAIGN WAR GUT CAMPAIGN II IST GRÖSSER UND BESSER, GANZ EINFACH DIE BESTE

MILITÄR-SIMULATION DES JAHRES?

Goblins 3

Journalist auf Abwegen

Die Spiele-Tüftler im französischen Meudon-la-Foret kennen kein Pardon mit den strapazierten Zwerchfellen der vielen begeisterten Goblins-Anhänger: Zum dritten Mal wird ein Feuerwerk aus verrückten Ideen und gnadenlos kniffligen Rätseln für ausdauernde PC-Denksportler abgebrannt.

ever change a winning team - so könnte das Motta von Coktel Vision lauten. Nachdem bereits die beiden Vorgänger bei Presse und Käuferschaft auf breite Zustimmung stießen, hat man

Schon erstaunlich, wenn einem die Mohrrüben in den Mund wachsen.

sich auf keine Experimente eingelassen und mit einer nahezu unveränderten Mannschaft Goblins 3 entwickelt. Daß der Name des Spiels um ein weiteres "i" verringert wurde, hat natürlich einen Grund: Statt ei-

> nes Trios oder Duos gilt es diesmal, nur einen einzigen Goblin durch eine kunterbunte Phantasiewelt zu steuern, um mit der Unterstützung von einer Handvoll kleiner Gehilfen die gestellten Aufgaben zu absolvieren. Es handelt sich dabei um den Journalisten Blount, der

seine Brötchen bei der "Goblins Welt" verdient und ständig auf der Jogd nach den kuriosesten Geschichten ist. Daneben sind auch noch der Papagei Chump, die Schlange Fulbert und der Zauberer Ooya mit van der Partie.

Die Story seines Lebens

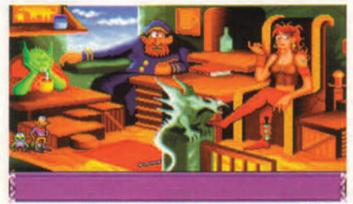
Seit er denken kann, berichtet der rasende Reporter über einen Konflikt zwischen den Untertanen von Königin Xina und König Bodd. Die beiden Völkchen streiten sich darum, wem es wohl gelingt, als erster die harten Prüfungen in einem Felsen-Labyrinth zu bestehen und damit für das eigene Land ewigen Wohlstand herbeizuführen. Bislang ist noch jeder Goblin mit Pauken und Trompeten durch den Test gerasselt. Nun überschlagen sich die Ereignisse: Behorn, der Wächter des Labyrinths, hat das Zeitliche gesegnet, seine Tochter Wynnona ist verschwunden und vom Schlüssel zum Eingang des Irrgartens fehlt auch jede Spur. Das ist die Chance für Blount: Er macht sich auf. den mysteriösen Vorgängen

auf den Grund zu gehen und die beiden verfeindeten Regenten zu besuchen.

Also wird ein Luftschiff gechartert und die Reise zum Gebirge angetreten. Dummerweise verläßt die Bordcrew in einer Nacht- und Nebelaktion das nur bedingt flugfähige Verkehrsmittel, das zudem ständig an Höhe verliert. Zu allem Unalück wird der Flieger auch noch mit riesigen Steinen bombardiert. Just an dieser kritischen Stelle kommen Sie ins Spiel: Zunächst muß Blaunt aus seiner luftigen Situation gerettet werden (samt seinem Begleiter Chump), bevor er mit Wynnona Bekanntschaft schließt, die von König Bodds Soldaten gefangengehalten wird. Und das ist erst der An-

Probieren geht über Studieren

Erprobte Adventure-Spieler sind gewohnt, daß sich ein Puzzle meist mit logischer Überlegung lösen läßt. Nicht so bei Goblins 3 - ein Beispiel zu Beginn des Spiels mag dies verdeutlichen. Da findet der gute Blount auf seinem fliegen-



Der geflüchtete Luftschiff-Kapitän findet sich in der Kneipe wieder. Hoffentlich hat er eine gute Ausrede!

Über den Wolken: Der Auftakt im Detail

Für all die bedauernswerten Mitmenschen, denen es bislang nicht vergönnt war, die Goblins näher kennenzulernen, unternehmen wir an dieser Stelle einen kleinen Streifzug durch die erste Etappe der neuesten Version. Wir führen Ihnen beispielhaft vor, um wie viele tausend Ecken ein wackerer Goblins-Abenteurer denken muß, damit seine Versuche Erfolg haben.



Im ersten Level muß Bount das Luftschiff auf möglichst elegante Weise verlassen. In seinem Inventory befindet sich lediglich ein ECU.



Die Schraube, welche den Haken an der Wand befestigt, läßt sich mit der Münze leicht entfernen - und schon ist das nützliche Stück Eisen unser. Diese Errungenschaft hängt der Goblin einfach in die Schlinge über der Öffnung ein. Den Golfschläger nehmen wir bei der Gelegenheit auch gleich mit.



Wenn Bount den Knoten an der Reling löst, fällt aus heiterem Himmel ein kleines Säckchen herab, in dem sich der Papagei Chump befindet.



Nur keine Hemmungen: Der Goblin klettert auf den Mast und befärdert den Vogel mit einem ungeschickten Schwung per Schläger in ein Loch auf der "Kommandobrücke".



In einer Kiste am Bug befindet sich ein Beutel mit Pfeffer sowie ein "Abfluß-Boy", den wir natürlich mitnehmen. Ein dritter Griff in die Truhe empfiehlt sich nicht Mausefallen können höllische Schmerzen verursachen!



Goblins kennen kein Erbarmen: Chump wird mit der Saugglocke aus seiner mißlichen Situation befreit.



Wenn das Gewicht am Mast bewegt wird, befördert der Haken einen Regenschirm zu Tage. Alleine läßt sich diese Aufgabe nicht lösen; also läßt man Chump an der Kugel ziehen, während Blount unten bequem den Regenschirm in Empfang nehmen kann.

BITTE UMBLÄTTERNI

Maxi Soft zum mini Preis

Softwarevertrieb Andreas Füllbeck
(0212) 33 18 32 Montos 8 - 19 Uhr

IBM PC		IBM PC	
Aces over Eulopo D	V 69,95	Mad News	DV 79,95
Ambush at Sarinor	DV 84,95	Mig-29 (Ms.Disk Falcon 3.0	DA 57,95
Ansto8	DV 69,95	Mortal Kombal	DA 64.95
Archon Ultra	DV 79,95	NFL Hockey	DA 79,95
B-Wing (X-Wing Mission 2)	DV 44,95 DV 79,95	Phibali Dreams	DA 59,95
Betrayl at Krondor	The second second	Protes Gold	DV 89,95
Burntime	DV 79.95 DV 49.95	Prince of Penils 2	DA 69,95
Comanche Misson Disk.1 Day of the Tentacle	DV 84.95	Privateer	DV 89,95
Day of the lentacle Der Schatz im Siberiee	DV 84.95	Return of the Phantom	DV 99.95
Der Potitzier	DV 79.95	Sam & Max	DV 79.95
Dune 2 Bottle for Arrokis	DV: 64.95	9m Form	DV 79.95
Eishockey Manager	DV 79.95	Statord	DA 99.95
Eys of the Beholder 3	DV 79,95	Street Fighter 2	DA 64,95
Fields of Glory D	A 89.95	Strike Comm. Speach Pack	DA 37.95
Fire and loe	DA 54,95	Syndicat	DV 79.95
Flashback	DV 69,95	The Lost Vitins	DV 79,95
Flugsimulator 5.0	DV129,95	Turrican 2	DA 69,95
Forgotten Castle	DV 79,95	X-Wng	DA 89,95
Freddy Pharkas	DV 69.95	X-Wing Upgrade Kit + Mis.1	DV 64.95
Goal	DV 64.95	CD ROM	
Gunship 2000 Scenario Disk	DA 57.95	7th Guest	DA129.95
ishar2-Messengers of Doom		Burntime	DV 79,95
Jurassic Park	DV 69.95	Day of the Tentacle	DV 89,95
Kasparovs Gambit	DA 79,95	Eric the Unredy	EA 64.95
Lands of Lore	DV 64.95 EA 79.95	Freddy Pharkas	DA 79,95
Legend of Kytandia	EA 79,95 DA 79,95	Historyline 1914-1918	DV 64,95
Lemmings 2 - The Tribes		Legend of Kyrandia	EA 79,95
Lost in Time	DV 89.95	Rebell Assout	EA 89,95
Lothar Matthous Fußball	OV 69.95	Super Strike Commander	DA 84,95
Lotus 3	DA 64,95	Turricon 2	DA 64,95

Versandkosten DM 8. ab 250 frei Nachhame + DM 3. czgl Zatikortengebähr - Express + 8. DM - Austand nur gegen Vorkasse + 20. Versandkosten - Preisönderung und Irtum vorbehalten - Abhalung Ex gelten unsere AGB. - Spiele mit enem * gekennzellchnet waren vez De schedelin pach nicht lieferbar

Versand: Limminghoferstr. 18 - 42699 Solingen

DISKETTEN

10 Stck 8,90	10 Stck 11.90
100 Stck 79.00	100 Stck 115.00
5 200 Stck 155.00	10 200 Stck 218.00
10 Stdx 3.90	10 Stck 7.90
100 Stdx 38.00	100 Stck 75.00
200 Stdx 75.00	200 Stck 145.00
400 Stdx 145.00	400 Stck 279.00

Jede einzelne Diskette bekommt bei uns 1 Jahr Garantie. Wir arbeiten ohne Umwege direkt mit den Herstellern zusammen. Dadurch kaufen Sie sehr gute Qualtität zu absolut günstigen Preisen.

Sofortbestellung

per Tel. 0911 / 268977 per Fax.0911 / 268973

oder einfach ankreuzen, Anzeige ausschneiden und einsenden an: Versändkoolen nur DMV 90 bei Nachnahme oder DMf, 50 bei Scheck oder Abbuchung. Auslandelbestellung nur

fündleranfragen sind willkommen

Henkel & Triebner Disksysteme
Denisstraße 45 90429 Nürnberg Tel 0911/268977 Fax 0911/268973



Nur gemeinsam gelangen die beiden an die Fleischkeule in der Falle.

den Wrack einen wunderschönen Golfschläger. Und siehe da: Mitten auf einer Tragfläche befindet sich ein unschuldiger Golfball, der geradezu danach schreit, mit einem gezielten Schlag irgendeine verrückte

und unvorhergesehene Kettenreaktion auszulösen. Also bringt man Blount in eine günstige Position und hält drauf. Zu aller Überraschung trifft er

auch, der Ball verschwindet am linken Bildschirmrand und

Fortsetzung von 5. 45 Der Auftakt im Detail



Nun wäre es noch ganz praktisch, wenn man an den Zahn herankommen könnte, der sich auf der "Galeerenfigur" befindet. Da trifft es sich gut, daß eine Bodenplatte einen kleinen Mechanismus in Gang setzt: Sobald einer der beiden darauf zu hüpfen beginnt, schnellt eine Hand des Holzkörpers nach oben. Auf diese Weise kann sich Blount auf den Kopf der Figur katapultieren, dort das scharfe Teil an sich nehmen und sich mit einem ele ganten Sprung noch unten retten.



Soll der Papagei doch schauen, wie er nach unten kommt! Blount begibt sich stattdessen in das "Rettungsboot" (ein Faß, das am Rumpf des Schiffes hängt). Eine Landung in einer solchen Tonne könnte recht unangenehm werden, falls man keine Möglichkeit findet, den Fall zu verlangsamen. Aber wozu haben wir denn einen Regenschirm - und zufällig ist auch eine kleine Öffnung vorhanden, in die man den Gleiter einhängen kann.



Letzte Amtshandlung wird das Durchtrennen des Stricks mit dem Zahn sein. Das Faß samt Inhalt bewegt sich Richtung Erde und damit ist die erste Etappe absolviert - guten Flug!



Mit der Boa Fulbert wird das Städtchen unsicher gemacht.

kehrt wie ein Bumerang auf der rechten Seite zurück, um zack! - dem armen Reporter eins überzubraten. Und dies ist nicht die letzte Gelegenheit, bei der unser Anti-Held gepiesackt wird. Die Programmierer haben sich einen regelrechten Spaß daraus gemacht, an sich vernünftig" erscheinende Handlungsschritte mit einem vernichtenden Ergebnis zu strafen. Oder würden Sie nicht bei einem Fallschirm-Rucksack zugreifen, der neben dem Golfball liegt und mit dem man ganz bequem abspringen könnte? Gute Idee - wenn nicht vorher ein Felsblock Ihren fliegenden Untersatz um einige Zentimeter verkürzen würde



Auf der Höhe der Zeit

Goblins 2 konnte als eine der wesentlichen Neuerungen gegenüber Gobliiins einen um Klassen besseren Soundtrack vorweisen. Auch diesmal werden Soundkarten-Besitzer nicht enttäuscht: Eine Vielzahl an abwechslungsreichen Musikstücken geben dem gelunge-nen Spiel den letzten Schliff. Die absoluten Highlights von Goblins stellen aber zum wiederholten Male die unerreicht komischen Animationen dar. Der Erfindungsreichtum und Humor der Coktel-Vision-Mitarbeiter scheint keine Grenzen zu kennen. Saubere Scrollings und farbenprächtige Hintergrundgrafiken (320 x 200 Bildpunkte bei 256 Farben) schaffen die Rahmenbedingungen für ungetrübten Knobelspaß. Die trickfilmartigen Se-

Dieses putzige Kerlchen namens Ooya hilft Wynnona in einer brenzligen Situation.



Sobald Blount den Mondkasten aufschließt, verwandelt er sich in einen Werwolf.





Wynnonas hochexplosive Argumente dürften den Bösewicht früher oder später überzeugen.

quenzen während der einzelnen Level gehören mit zum drolligsten, was die Branche zu bieten hat. Weitere Pluspunkte verzeichnet das Spiel bei der einfachen Steuerung und der guten Übersetzung: Sowohl die Dokumentation als auch alle Texte im Programm selbst wurden lobenswerterweise komplett ins Deutsche übertragen.

Statement

Wohl dem, der von Anfang an dabei war: Besitzer der PC-Games-Ausgabe 11/92 konnten vor etwas über einem Jahr eine Demoversion des Knobel-Knüllers Gobliins 2 probespielen und sich von den beeindruckenden Qualitäten dieses Spiels überzeugen. Schon damals wurde dem Bestseller von Coktel Vision der begehrte "PC-Games-Award" verliehen. Auch diesmal kapitulieren wir vor der geballten Ladung Hu-

mor, die Goblins 3 zu einem Festival der guten Laune werden läßt. Allerdings bedarf es schon einiges an gutem Willen und viel Ausdauer, um die kleinen Gemeinheiten zu meistern, die Sie an jeder Ecke erwarten. Neulinge seien gewarnt: Wie schon der Vorgänger ist Goblins 3 trotz der putzigen Grafik alles andere als ein Kinderspiel - selbst routinierte Rätselknacker werden es nicht einfach haben!

Wenn Sie stolzer Besitzer eines entsprechenden Laufwerks sind, dürfen Sie sich bereits jetzt auf die CD-ROM-Version freuen. Respekt vor Muriel Tramis (neben Roberta Williams eine der wenigen Damen im Softwaregeschäft) und ihrem Team, die mich - mal wieder für einige Nächte um meinen Schlaf gebracht haben.

Petra Maueröder

EGA Tastatur VGA Maus SVGA Joystick EMS AdLib 286 er SoundBlaster HID 9 MB Roland MEM570 KB General Midi BESONDERHEITEN CO-ROM Version In Vorbereitung PREIS It. Hersteller ca. DM 120, HERSTELLER Coktel Vision

Denkspiel 82% 67% 80% 85% Spieleranzahl Handbuch Spiel Kopierschutz normal

GRAF-SOFTWARE

Allensteinstr. 10, 86167 Augsburg Telefon/Telefax: 08 21/74 14 18

Große Auswahl kleiner Preis!

Wir möchten Sie zu ihrer vollsten Zufriedenheit, d.h. schnell, zuverlässig und zu einem wirklich SUPER PREIS beliefern.

DESHALB: RUFEN SIE UNS AN!!!

Es lohnt sich für Sie und für Ihren Geldbeutel.

(P.S.: Von der Veröffentlichung von Titeln und Preisen wurde nicht wegen "Wucherel" abgesehen, sondern:

KEINE TITEL - KLEINE ANZEIGEN - WENIG KOSTEN FÜR UNS - KLEINER PREIS FÜR SIE !!!)

Sie erreichen uns von Mo-Fr von 10-94 Uhr und Se von 11-16 Uhr persönlich, sonst per Anrufbeantworter. Bei Bestellung bis 16 Uhr erfolgt die Ausliefenung am selben Tag. Liste liegt jeder Bestellung bei, bzw. gegen frankierten Rückumschlag. Vorbestellung geme möglich. Versandkosten: VK 6.- DM, NN 4 9.90 DM, Eizustellung zurügl. B,- DM, Ausland nur gegen Vorkasse 90,- DM, ab 3. Bestellung Lieferung auf Rechnung, ab Bestellwert 200,- DM versandkostenfrei. Abholang nach Absprache, Intum. Druckfehller und Preisänderung vorbehaften.

TOP NEWS YERSAND



234

Die neusten PC-Computer-Spiele zu günstigen Preisen!



z.B.die TOP-TEN für IBM-PCs und kompatible

Maniac Mansion 2 DV	Fr. 99	6. Pinbali Dreams MA	Fr. 73
X-Wing DA	Ft. 99	7. Comanche DV	Fr. 109
Syndicate DV	Fr. 96	8. Eshock, Manag. DV	Fr. 96
Indiana Jones 4 DV	Fr. 99 -	9. Uttima Underw.2 DA	Fr. 87
MARKET AND DESCRIPTION OF THE PARK OF THE	P. 66	10 k sensela Dava PMI	E. 70

Verlangen Sie bitte unsere Gesamtpreisliste!

Postfach 122, CH-9469 Haag, Fax/Telefon-Nr. 081/771.62.63

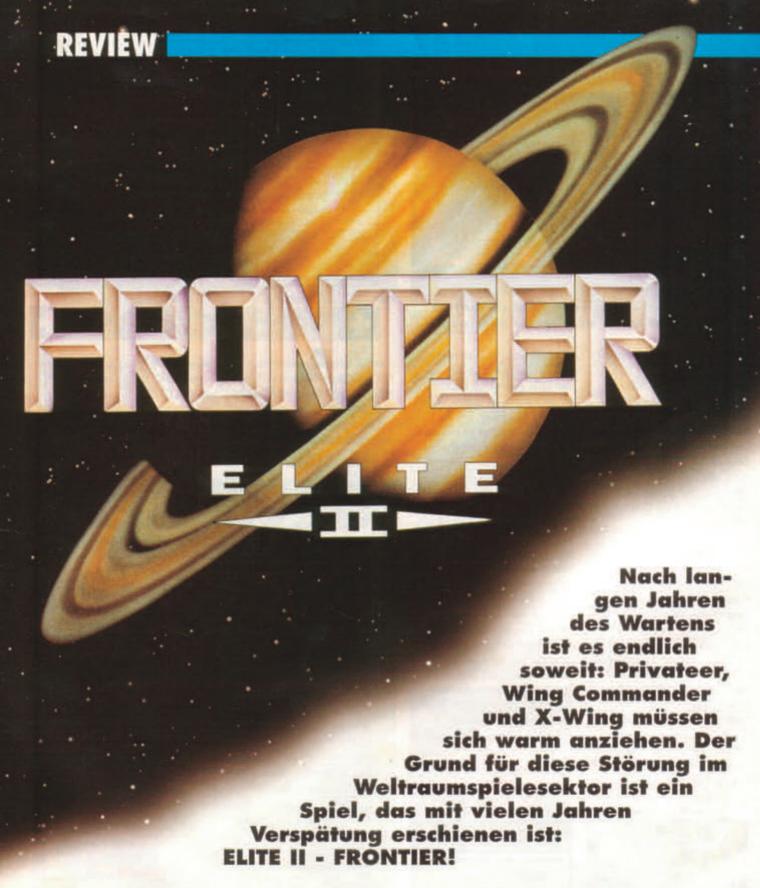
Mystic Games

Ebingerstr.33 72393 Burladingen
Telefon: & Fax = 07475/6710
BTX:*MYSTIC GAMES#

Mo.-Do. von 13-22 Uhr, Fr. von 14-22 Uhr, Sa von 9-18 Uhr restliche Zeit Anrufbeantworter, Vorbestellung möglicht

Acre www Europe	100	86,95	Day of the Pharms DV	19,95
Archer MacLeans Pool Billant-	DA	59,95	Die Kathedreie DV	29,95
Degraval at Kenndor	DV	86,95	Digne T DV	39,95
Secutions	DN	96,95	Eye of the Sebolder 1 DV	39,95
Civilization	DV	95,95	Figure DA	34,95
Cyberrane	DN	84,95	Fligh of the Introder DV	34,95
Day subvivacy Asset	236	85.95	Hopass DV DV	34.95
Day of the Testacle	ENN	96,95		39,95
Die Schoese und das Henri	LIV	84,95	Kings Drunty DA	29,95
Dur 1	DV	64,99	Legand of Kyresha DV manual of Famulasi DV	34,95
Dramie	Dia	84,95		19,95
Stagles Badd Delicers	DA	69,95	Logica	39,95
Enlishery Manager	EW-	81,95	Luce of the Temperess DV DV	39,55
Eye of the Beholder 3	EN	83,95		29,95
F15 Strike Engle 3	13A	94,96		39,95
Entry Bear	EA.	99,95	Lord of the Rings 2 DA. Monkey (stand) DV	39,95
Programme 1.0 (Named)				29,95
Poorballmanuer 3	DV	86,95	Pinter DA	29.95
Freday Planton	BY	69,96 81,95	Prime of Persia 1 DA DA	39,95
Photony Line 1914-19	DV	82,95	Waster 6 DV	29,95
Sublicate Forest 4	27	66,65	Warrier 7 DV	59,95
Street T Mesodrap, of Control	DW	72.95	Wolfback EA	34,95
Juranik Park	IN.	58.95	Zack Mc Krusten DV	59,95
Lands of Luce			Total DA	39.95
Leonings 2	DA	W1.05	CD-ROM	9900
Links NO Tro	236	69,95	Aarlom A 328 Europa Edition DV	96.91
Lotter Midbles Pulliniti	DV	85,95	Burnton CW	89.91
Night & Magic 7	DA	\$7,95	Cheernater Pro: SA	714.95
MRG-29 (Values 3.0 Min Disk)	DV	94,95	Day of the Tenterio DV	99,95
NIIIliiday	DA	84.95	Exit the Unmady SA	79,95
Patriot Probabl Directors	DA	44,95	Eve of the Beholder 1. EA.	79,95
Pirete Code	DV	95,95	Indiana Jump 4 DO	96,95
Prince of Perso 2	DA	69.95	First Quest 6 DA	36,91
Principle	EM	93.95	Legend of Kyrmides DV	89,95
Privateer Speechpisck	The	42.95	Shertock Holmes 3 EA	119,95
Privateer Zanatract	ZW	36 95	Ultima Underworld 1-2 DA	94,95
Parlement Parlement Parlement	5A	84,95	Wingommander & Ultima 6 DA	46.95
Patroni Decon Datase Parcum of the Planton	EA	308,195	The state of the s	
Sum & Max (Large Arts)	1	79,95	ROYSTICIO	
Star Lard	EM	95,95		
Seniche Soccer	DA	39,95	CH Problem	
Stateweater	DA:	64.95	Marti 1	49,95
Summer the Sources	EW	98,95	5-facb (i-Phar	56,01
Seed access	DV	84.95	Madic	69,95
Stoke Communities	DA.	69,95	56x03	79,95
Stradicate	DV	804,945	Fluhmor.	95,95
The Lords of Power Susses.	DA	84,95	Flightstick Pro	149,95
The Loss Vilsings	DV:	84.95	Metad Pilot	179,95
Turnado	DA	21,05		
Littera Distanced D	DA	73,95	DYNAMICS	52.0
Colonital Adventures	24	84,95	Competition pro PC-Pack (Antilingoyetick)	75,95
Warterdy I	EA.	64,95	Competition many frameparent	64,46
Wang Commuter 2 - SAF	DV	72,95	Competition For Standard transp.	89.95
Wang Comm. Akademy	TIA	86,85		
No Writing	DA	99,95	Dir nesenten "Lönungsheffe mit Planen	
	DA	44,95	***	
NOWING Stimuon Disk: 1				
N. Wing Upgrade Kit B. Wang X. Wing Messie Diek 2	DV	59,95	a.B. Layle of Lore, Might-Mager 5, Ultime 1, New of the Scholder 7, Ultime Underwent 5, 1	Mar 2

Versandication: Vortaxes E. UPS 14. Rechnenine E. plus Nachmeninegeöchrer, Austand nur gege vortaxes per Eurocheck plus 20. Porto, ab 200. ponoinel. Pressonerstation und infilmer vorbehafter Pressione Locaretie enforteren.



Schon 1984, mit anderen Worten "in der Computersteinzeit", ist Elite auf dem in Deutschland gänzlich unbekannten BBC-Micro erschienen. Erst einige Jahre später, als die C64-Version auf den Markt kam, wurde Elite auch in Deutschland bekannt und fast über Nacht zu einem Hitl Seit dieser Zeit nun warten Elite-Fans auf der ganzen Welt auf den Nachfolger, der die weni-

gen Fehler und Unzulänglichkeiten des Kultspieles ausmerzen würde. 1993; neun Jahre
nach dem Erscheinen von Elite
ist es endlich soweit: Elite II
Frontier ist erschienen!
Elite II spielt in der fernen Zukunft. Wir schreiben das Jahr
3200. Sie sind der Enkel von
Commander Peter Jameson,
dem Mann, der in Elite mit Ihrer
Hilfe hoffentlich den Status "Elite" erreicht hat. Commander

Peter Jameson ist tot. Ihr
Großvater starb bei einer Auseinandersetzung über eine Ladung Diebesgut. Doch vorausschauend wie er war, hat er ein Testament aufgesetzt, in dem er jedem seiner Enkel ein kleines Raumschiff und etwas (wenigt)
Geld hinterläßt. Nun liegt es an Ihnen, sich als Händler, Söldner, Killer, Entdecker, Postbote oder als Mischung aus mehreren dieser Berufe durch das

Weltall zu schlagen (und natürlich dahin zu gehen, wo vor Ihnen noch kein Mensch wart)

Aller Anfang ist

Am Anfang war nicht das Licht, sondern die schwere Frage, von wo aus man sich in das Abenteuer werfen möchte. Zur Auswahl stehen die Raumstation Lave, die Elitefans bestimmt



wieder andere wollen Informationen bekommen. Je nach Gefahrenstufe der Missionen
werden Sie natürlich mehr
oder wersiger schlecht be-

Wenn Sie sich für eine der Missionen interessieren, können Sie Ihrem Auftraggeber noch diverse Fragen stellen, um vielleicht doch noch genaueres über die Hintergründe der Mission zu erfahren. Denn je besser der Job bezahlt ist, umso größer ist die Gefahr, daß diverse, gut bewaffnete Raumschiffe etwas dagegen haben, daß die Mission erfüllt wird.

Schlaraffenland

Mit dem teuer erwirtschafteten Geld lassen sich, wie schon aus dem Ur-Elite bekannt, diverse Verbesserungen für das eigene Raumschiff kaufen. Die üblichen Waffen, die von regelrechten Tätowierlasern bis zur



noch

bestens

bekannt

ist, sowie

unser heimischer

Mars oder der Planet Merlin im Ross 154 Sy-

stem. Wie schan aus dem Vor-

gänger bekannt, muß man sich

zuerst mit etwas Handel genügend Geld verdienen, um sein

Raumschiff überhaupt einmal auf einen technischen Stand zu bringen, der einen Raumkampf

erst erlaubt. Neben dem Han-

del ist aber auch das Ausführen

diverser Aufträge sehr lukrativ.

Personen sollen ermordet wer-

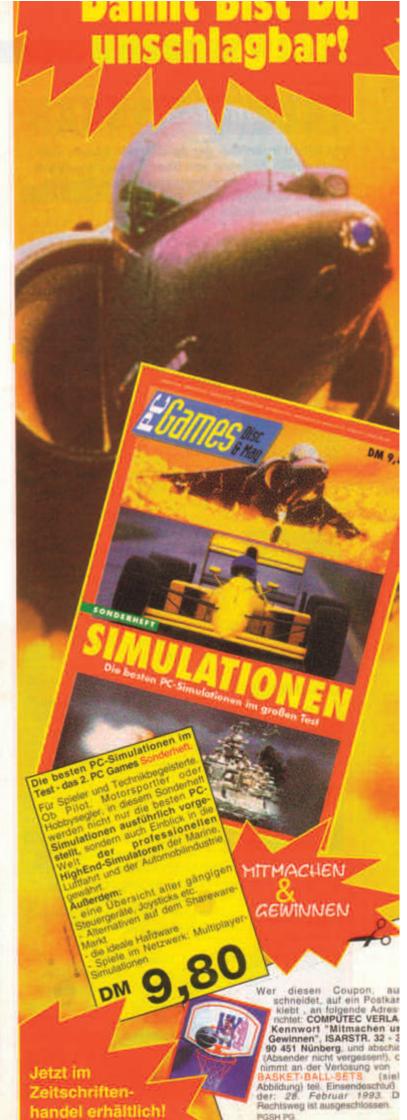
te Planeten gebracht werden,

den, andere wollen auf entfern-

Die Karten des Universums sind sehr detailliert.



Grafisch hat sich einiges getan.



Scan by Gabumon

For CGBoard Only

Scan von Gabumon

Nur für CGBoard

Ein paar Raumschiffe...

In Elite II kann sich der Spieler sein Raumschiff aus einem Angebot von über 30 verschiedenen Modellen aussuchen (entsprechendes Bargeld einmal vorausgesetzt!), Einige dieser Raumschiffe möchten wir Ihnen hier vorstellen:



1. Cobra Mk I

Die Cobra ist eines dieser billigen Raumschiffe, die sich sowohl für den Händler wie auch für den nicht zu anspruchsvollen Söldner eignen. Zwei verschiedene Waffen können an der Cobra angebracht werden, der Hyperdrive kann maximal Klasse 3 sein und die Beschleunigung ist maximal 16.1 Erden g. Gutes Mittelmaß!



2. Lifter

Wer den Lifter kauft, ist eigentlich selber schuld. Er kann nicht bewaffnet werden, kann nur mit einem Hyperdrive der Klasse 1 ausgerüstet werden und hat eine Beschleunigung von lächerlichen 4 Erden g.



3. Interplanetary Shuttle

Um gleich bei den nicht so empfehlenswerten Schiffen zu bleiben. Das Interplanetary Shuttle kann, wie der Name schan sagt, nicht mit einem Hyperdrive ausgestattet werden und ist gerade noch für den Waren- bzw. Personentransport zwischen zwei naheliegenden Raumhäfen brauchbar.



4. Adder

Die Adder ist ein billiges Transportschiff; sie beschleunigt zwar schneller als die Cobra Mk I, verfügt dafür aber leider nur über eine Waffenbefestigung und keine Raketenabschußrampen



5. Viper Defence Craft

Die Viper Defence Craft ist ein kleiner Killer. Sie verfügt zwar wie die Adder nur über eine Waffenhalterung, dafür ist sie aber mit vier Raketenträgern ausgestattet. Nicht unbedingt das Raumschiff, das man sich als Gegner aussuchen mächte, noch dazu, da sie eine Beschleunigung von 24.2 Erden g hat und sich nicht so leicht abschütteln läßt.



6. Lion Transport

Der Lion Transport ist eines der größeren Schiffe im Spiel. Eine Mannschaft von vier Leuten wird benätigt, um diesen Riesen steuern zu können. Er ist mit drei Lafetten, acht Raketenträgern und einem Hyperdrive bis Klasse 5 auch gut ausgestattet. Lediglich die geringen 5.0 g Beschleunigung sprechen gegen ihn.



Megakanone à la Todesstern reichen, fehlen genausowenig wie diverse Lebensrettungssysteme, Kühlkörper für die Antriebssysteme, ECM-Systeme und Energiebomben.

Auch die schon bekannten Hyperdrives werden in Elite II weiterhin eingesetzt. Eine weitere Neverung in Elite II sind die sogenannten Hypersprungwolken-Analysatoren, Jedes Schiff hinterläßt bei einem Hypersprung eine weithin sichtbore Wolke. Mit dem genannten Gerät läßt sich das Ziel des eben gesprungenen Raumschiffs herausfinden, um es, einen entsprechend starken Hyperdrive varausgesetzt, entweder zu verfolgen oder gar zu überholen. Vor allem für Piraten ist das Gerät eine wahre Wonne, da große, langsame Schiffe so gut wie keine Chance mehr haben zu entkommen. Neu in Elite II ist auch das Steuerungssystem. Anstatt wie in Elite, Privateer oder X-Wing auf das typische Flugsimulatorsystem zurückzugreifen, wurde ein vollständig neues, der "Realität" entsprechendes Schubsy-

stem genutzt. Der Hauptantrieb

kommt hinten aus dem Raumschiff, mit Düsen an den Seiten wird lediglich die Lage des Schiffes im Raum geändert, um so langsam in eine andere Richtung schwenken zu können. Bis man sich an dieses System gewöhnt hat, werden viele Stunden vergehen (und viele Raumschiffe in den Tiefen der irdischen Meere entschwinden!), aber wenn man sich daran gewöhnt hat, möchte man es nicht mehr missen. Steuern kann man das Raumschiff je nach Wunsch nach der üblichen Methode, wie sie in eigentlich jedem Flugsimulator genutzt wird, oder nach der alten Elitetechnik, in der die Seitwärtsbewegungen lediglich ein Drehung des Schiffs verursa-

Vektormodelle

Grafisch setzt Elite II wieder voll auf die Vektorgrafik. Alle Planeten, Raumschiffe, Städte und Raumstationen bestehen aus detaillierten Vektorgrafiken, die teilweise noch mit Textures überzogen wurden. Die Grafik



So schön die Planetenoberflächen auch sind man kann die Gebäude leider nicht erkunden.

Statement



Bei Frontier schieden sich in der PC Games-Redaktion die Geister. Fast jeder unserer Redakteure war seinerzeit wochenlang von Elite on den C64 gefesselt. Während ein Grüppchen um Lans Geiger von der Fortsetzung

hellauf begeistert war, kann ich dem Spiel nur sehr wenig abgewinnen. Bei der unrealistischen banbonfarbenen Grafik fängt es an und beim Umfang von nur 600 KByte geht es wei-

Für mich ist Frontier keinesfalls die erhoffte Weiterführung dieser revolutionären Spielidee. Da sich an der Handlung im großen und ganzen nichts geändert hat, der Sound in die Hose ging und es von anderen Herstellern gute Alternativen (Privateer oder Starlord) gibt, kann ich nur raten: Erst vorführen Thomas Borovskis lassen, dann kaufen!

ist trotz einer teilweise erschlagenden Detailfülle sehr schnell.

Statement

Nachdem ich die Verpackung regelrecht an mich gerissen hatte, kam eine erste Ernüchterung: Meine Güte, was sind das für Bildschirmfotos, hat David Braben vielleicht zuviel in einem Bonbonshop gejobbt? Das ganze Spiel besteht aus grellen, für den Weltraum eher untypischen Farben, Doch nachdem ich Frontier angespielt hatte, war alles verloren. Mein Rechner wurde dauergetestet, meine Festplatte wurde nicht mehr gebraucht (Elite II kann von Diskette gespielt werden!) und warum ich mehrere MByte Speicher eingebaut hatte, wurde mir immer schleierhafter Grafik und Sound können natürlich nicht mit Privateer mithalten, dafür macht Frantier aber einfach auf Monate süchfig. Unzählige Raumstationen und Planeten gilt es zu erforschen, über 30 verschiedene Raumschiffe können gekauft und aufgerüstet werden. Frei nach dem Motto: "Hier vielleicht noch einen stärkeren Laser, dort vielleicht noch ein besonders starkes Militärtriebwerk, oder kauf ich mir doch lieber gleich ein größeres Raumschiff?"

Ach ja, ob ich Elite II empfehlen kann? Nein, denn entweder verlieren Sie Ihren Job oder schaffen das Abitur nicht oder Frau/ Mann/ Freundin/ Freund zieht schmollend von dannen. Wenn Sie sich Ihr Leben nicht ruinieren wollen, lassen Sie die Finger von Elite II -Frontier

Lars Geiger

EGA	Tastatur
VEA	Maus
5VEA	Joystick
	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 1 MB	Roland
MEM585 KB	General Midi

BESONDERHEITEN 2 MB RAM erforderlich

ca. DM 120,-

ERSTELLER Gametek



Spieleranzahi	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	normal

Telefon: 02307/13241 Fax: 02307/22775

Geschäftereiten

Mo De 9-17 Uhr, Fr 9-15.30 Uhr

F AA-	PG	ANIGA		PC.	AMIGA		PC	AMIGA
84	76DY	64-DY	Dr. Speaketer	29, DH	1000	Balood lysom.	31.0	-
A Train	95. DV	22 UV	Direct 1	51, DH 81, DE	55, OK	Balway Christian	H-01	77 AM
Construction Set Resi over Epispe D	42-01 24-00	42, OV	Gabble 2	N. III	64, OX	Rosels Collection Rosels Collection	45, 00	27,-0m 45,-0m
Air Combel Cless	74. H		Grand Pria poleniii	35, 34		Red Sproe	66 - DV	
Airbon A 3250 Airbon A 220 Airson	84, 50	84 - 01	Hereful 3	M. II	66-19	-Mission Disk I Betwee s.f./Nordon	44. () 10. (H	
Non-Breed 7		- 41, 38	Herrian Surrey Self	N. III		Beturn to Zien	78-DH	
Also Breed SE 97.	14, 28	B.W	Helicital High Command	建設	MA DV	Bez Relieft Engworld Reverge	39 GH	
Store is the Dark	H-90	41.11	Head Gum	81,-38	35 DK	fire of the Drogon	36-00	
Ambermone	11-19	78,-311	History Line 4-18	44,-31	46,- DE 42,- DE	Specifies	nn	19, DK
Andread of Service	- 22-22	66-05	Hook	29 IV	60 DV	Samerio	M. IV	
Aquatic General		57, 28	Harrow Blace Standal	性图	ON DA	Sdott (Siberon	96.00	276, DE1
Augusto Tg. Edit. Bullishwareg Did	H-W	- 27,-10t - 66,-1N	Harmer Hyperaporal	40,-3H 75,-39	40 - 04	Seed Secret 92/93	\$6. OH	48-3H
# 17 flying Tech.	90. DE	14, 20	INIS	85 DV		Seven Cit.u Gold 2	Mr-D	
Bottle Chem 4000.	66-06 71-06	64 DH	Increditie Delora Increditie Machine	77. SW		Stadow &t. Comet Stadowczyter	84 DV 76 DH	
Authorie Dato 2	46-0H	45. DH	heliquo Senen 8	B.W	74. W	Sharlock Hulmas	76 DV	
Screens See		- 74, OV	the 1	60.09	H-W	Suttle	35 - DH 78 - DH	25 图
Retrayol of Bredor Rig Seit	75.00	- sq. on	Interly Wirter Social:	37- DR 46- DR	32, 06	Short Service 2	76 OH	7E-DH
Bete		- ML 0H	booken in Flight	79.06	-	Sen Apr	78,-DV	78DV
Bookert.	15-25	66-0H	furetoic Park	64 - DK	54,-0¥	San City Delose San barte	76-00 84-0H	76. 3st
Soly Sines Soly Sines Solut.	34, 28	45-01	Keperon Gante. Engratur	64DV	44 DV	Selge	76,00	100
Baldet	32-68	22,-DH	Kings Doed &	7739	60-DE	Smile	11:01	75-25
Bay Froier Bad Nochol 23	64-10 64-10	54. DR. Mr. DV	Dartys Fatt House Jands of Lorn IIV	54-20 96-20	49, 08	Sieron (flu Serroner Skot 92	64-D1	M. DE
Burning Steel	78.00	80.04	Lours flow 7	M-10		Sooner Kid		51 DH
-Delta Americo	3a00		Logando a Kyrondia.	M- 24	SA, DV.	Spece Holk	84 - OH	66-BH
Dots 2 Supericht.	34-01 76-01	84. DV	Jacors S. Larry S. Jacors S. Larry S.	64. DV		Spece So. 2.4 Comp.	77,-OH 79,-19	66, 311
Coolin	84,-08	60. DH	lettering: Z	7C-86	59, 56	Specia Quest 4:	36, 01	59, 00
Bete Disk	30-36	3E-0H	Last Monthly Lost Life	35.00 35.00		Space Quest S Spaceword Hall	M. DF	
Gust Engine	84,-36	45DH	LHX Mitock Chapper Links 386 Pro	86 DH		Special Forces	39-11	26-19
Ovintrash Kalundon	* FE - DX	- 77. 00	(Regions 2 (1984)	45-00		Speedfeel 2	25:19	
Gullerton	84. DY 95. DY	75-DV	Febble Beach (304) Lies Heart	45) BY	54-38	Stortord	- 85 - DK	75. W
Conseder	84-00	10.00	Decembran	St. 10	54 - DM	Steel Employ-	56-DIF	- 5N - DH
Afrone Disk 1	46-16		lards of Female	74,-34	75 W	Street Fighter 2	59OH 84OH	54-38
Combet Air Petrol. Cost Spot		- SC DI	per in Time	N.W	36, 38	Spenis	22. OH	
Coal World	7756	66-28	The Last Viking	74-39	64-DY	- Fact Convenien 2	39, DH	
Cross Sports Fauth	44-1H	34, 08	John Matthia.	64, DV	36 01	Sniker Snip Poker 2	M-0V 79-08	27, 18
Greatiers of Dark Greaters a Endoris	78.07	- 64,-09	Janus Cornell (1-2)	-	54-36	Stronghold	66 - EV	1000
their Direct a Krytte	7801		Long of Tempress	18-18		Store Island	H-DI	
Sarksed 1.5 ISA	46-01 74-01	7104 7004	Mad Seven	200	SA-DY	Subver 2056 Superfree	M. OH.	46-08
Des Svenkooptes	44-00		Backton	M-W	72 DV	Syndrops	24.00	95-38
Death Evig.s. Scynt.	78DV	55 - DV	Moniac Monuen 2	\$420 2520		-Dotte Dnik 1 Tuke o Brasik Plofs	125 DE	
Delicer P. 4.5 AGE.		194-09	Mespri kland McDonald Land	H-IN	15. bil	Tusk force	95.00	
De Persion	TE. DV.	MA-DI	Microg Morder Gulf	95 - DH	29, 00	Survey Some		25-26
Deard Strike Die Schinz v. Kent	11:00	60; DH	Night and Magic 2 Right and Magic 4	74-70	66,-DV	Torontor 2	25.0H	29, 00
Die Sieder	- 76.00	- 21, UV	Right and Magic 5	H-W		Sheet's of Sweet		60, 39
Discovery	75. 18		Monkey folund 2	16,-00	78-0V	Bushs of Wei	29. DH 29. DH	
Deplight. Dealer Dropon 3	90,00	25. OH	Moral Social	10.01	69 - DK	Turnols Transaction	34 - DV	54-IN
Dressie	7E-D0		Happinonic	79, 00	64. DI	Trage a Transacer		46, 04
Date 2	66. DY 55. DY	54.00	No. Second Price:	78,-SH	57-36	Serion 3	55. TH	90-10 90-10
Dungson M./Them S.		65 - DH	On The Road	45-DI	40,-04	16581 F	79-3H	29,-3H
Dyna Bletter	64-38	66-BH	Discrete bayond	44,-26	46 DK	Otens 7	78 DK	
Dynated: Iro Deed	64: DY 25: DN	M-W	Parillé blavel	44 - TV	44-DH 40-DE	John 7-2 Setp. is John More Seed	78 - OH 47 - OH	
Echnoloxy Muneger	- 74-W	71-84	Parille Strike	34,-30	7.1	Many Burnston	5.250 dtic	
10-2	86 DR	54-38 44-39	Patriot Forfaces Hal Bank	74.18t 34.49	14.10	Speech Act, Park 185mm Tellogy 2	25.0H	
Ingles Dalues	75.47		Perchaspe Below	54-0V	54 DI	Office Underworld	75-9H	
bles declieurs.	215- DV	B-25	Fishel Drams	34,00	46-06	Offices Hodory, 7 Holested Meseria	272-384 60, 19	
tyn of Behalder T tyn of Behalder S	PE DT	36-31 36-31	Proball Funtaries Proball Waters		54-0H	5 lie Victory 4	新· ····	
fire of Seb 3 Druh	76-07	-	Proper Sold	H-W		Vel of Derivers	77 ON	45.56
# 15 Str. Engle II # 17 Challange	90, 08	20,18	Protect Police Great 3	II-Dr M-Di	32,-08	Hol Jr. Benger	25. OF	
Sery Tales	79-08	10,00	Popul + Promis Land	24,-380	28.00	Marierit. 2 Water	34. IV	6L W
Token 2.5	90,-07		Populari 2	72, 100	· ·	Wing Lawer Selline	84-04	-
Miss Disk 7 MW29. Telles Engine.	54-08 54-01	76-0V	-Bote Sink Fowermonger	44. DV	M. III	Wing Cores Science Will a Squeech	86, 08	
fields of Gora	10. III		Framier Manager Z	100	46-17	WC 2 Sp. Op 1+2 zms Wing Corn Acodemy	45-0H	
Fire find fee Fleebback	54, 58 64, 5V	48,-9H 60,-9H	Priory Morer Priors of Forsio 1	27, 00	54, 0H 32, 0H	Was Con Acobiny Wall Wording	25. OH	75-98
Regimelater 5.6	126-01	May 100	Prince of Parals 2	17-00 67-00	1	WWF Wooding 2 3 Way	14 - OH 72 - FV	MC-DH
Forbel Monage 3	44-DI		Freme	84 DH		3. Warg DH	84-58	
Furnals Die GF	10-01 40-08	26-19	Privates Speech	36-1m	27.00	Ministr & West	SE-DY	
Freidy Pharker DV	45-DX	100	Prophecy of Shadow	79.00	66-01	2 Weg Spprade fit Seconds	53.0V 72.3H	NEWS CO.
Gener - Summer Cher	45-08		Puty		39, 08	Yel Just	58 DH	54,-08
Genus Water Dis	65.08 65.05		Good for Glory 3	H-IV	27. OH	Jose .	17. W	42,00
Seleway 2	45-17		Rainted Driver	79, DE		In I		48-08
CD-	ROM	126-00	MILT CD-	ROM	DE. DV	Minuma CD	- ROM	84-20
Th Good Turning Steel		MC-01	Iran Relig	-	75-100	Policie		R Di
(Line idian)		22.85	Bires Guert 5	-	19:20	Rebel Accept Enture to Zore		#1
D-Sente - Marie Milli		26-08	Sings Good &		計學	Especial		ALC: U
in Parties 1.3		発展	smeth of Lenn	-		Sect. Wyspon of LW		HE DV
(Inddy-P) action:		12: H	isted of Lore istered of Kyrondia. Lord of the Kings		TE III	one don't		84 DH
(miles)		46'- BV	Lost in Tong		96 DH	PF.		96-06
Solden / Comp.		46. 6V	Money Marrier 2 0	-	11-11	Turryon 2		R.Bi
INCA		1部。新	Marrier Houses		IC IR	Weg (on) false		NC-DI
Subarb			ländleranfra		100		erbrei	

Verennüberten: 2,- DM, verennüberfrei bei Bestellungen ab 250,- DM Lieferung per Nachnahms + 4,- DM + Gebühr für Zahlkarte/Verkann

Space Job

Kaufrausch

Der PC entwickelt sich langsam aber sicher zur digitalen Litfaßsäule. Der neueste Vertreter der Sparte "Werbespiel" kommt aus dem Hause Karstadt.

ie Marketing-Strategen haben ein neues Lieblingsspielzeug: Adventures, Jump & Runs und sogar Simulatoren lassen sich für Reklamezwecke "mißbrauchen". Seit kurzem ist auch Deutschlands Warenhauskonzern Nr. 1 mit von der Partie und möchte damit vor allem junge Leute für einen Ausbildungsplatz im Einzelhandel erwärmen. Neben dem Hauptsponsor tauchen auch die Signets von sechs anderen bekannten Marken im Spiel auf.

Vom Azubi bis zum Boss

Ziel des Spiels ist es, in möglichst kurzer Zeit die Karriereleiter in einer Karstadt-Filiale zu erklimmen und ganz nebenbei auch noch den Partner fürs Leben zu finden. Da sich die ganze Angelegenheit im Jahr 2350 abspielt, bewegt man sich per Raumgleiter durch die Galaxis. Auf einer Karte können verschiedene Gestirne angeflogen werden, unter anderem ein Vergnügungsplanet, ein Wohnplanet sowie natürlich der Karstadt-Planet. In der Abteilung müssen Waren einsortiert, Etiketten aufgeklebt, Ladendiebe gefaßt und selbst quengelige Kunden immer höflich und zuvorkommend bedient werden. Profunde Kenntnisse des ungewöhnlichen Space-Sortiments sind dabei von entscheidender Bedeutung. Nach einem anstrengenden Arbeitstag dürfen die gestreßten Lehrlinge Kräfte im Fast-Food-Restaurant oder in der Disco regenerieren. Breiten Raum nehmen auch die

zahlreichen Denk-, Kartenund Action-Spielchen ein, die an etlichen Stellen in

> Im Sokoban-Stil muß das Lager auf Vordermann gebracht werden (unten).





die Handlung integriert wurden. Darunter finden sich Abwandlungen von nicht mehr ganz taufrischen Klassikern wie Mastermind, Asteroids, Memory, Sokoban, Black Jack, Klax oder Roulette.

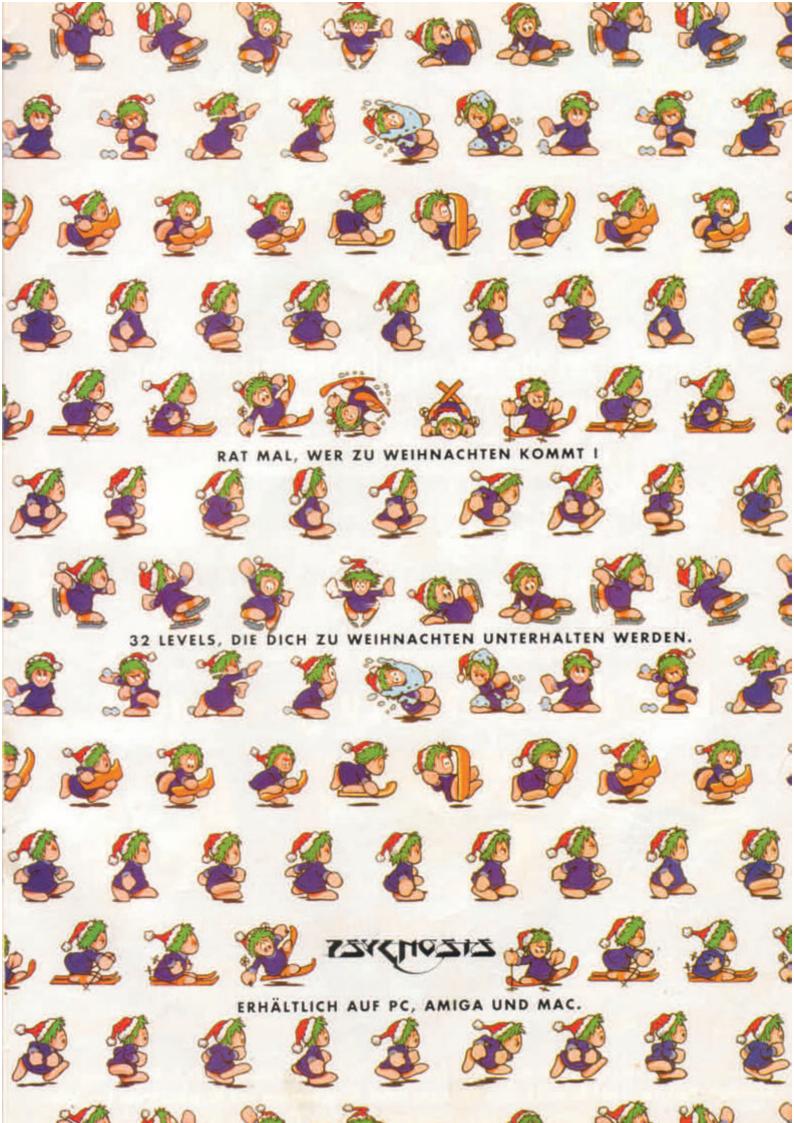
Karriere im All

Space Job ist im großen und ganzen recht ansprechend aufgemacht - vor allem der Sound ist wahrlich nicht von schlechten Eltern, während die Grafik über weite Strecken nicht überzeugen kann. Auch wenn die
Story etwas an den Haaren
herbeigezogen scheint, verbringt man doch einige kurzweilige Nachmittage mit diesem Programm. Bezieht man
zusätzlich den niedrigen Preis
in die Beurteilung mit ein, so
erhält man mehr als einen fairen Gegenwert für sein Geld.
Quasi als Zugabe bekommen
interessierte Schulabgänger
nützliche Informationen über
das Azubi-Dasein beim Kaufhaus-Könia.

Petra Maueröder









Beantwortet die untenstehenden Fragen und gewinnt einen der starken Preise

- 1. Wie heißt das neue Computerspiel, das demnächst vom LIVE(LT) erhältlich ist???
- 2. Was möchte der Hauptdarsteller des Spiels gewinnen?
 - 3. Wie kann man das Spiel beziehen?

Und das gibt's zu gewinnen:



3x WALKMAN

4x BOOMERANG VHS 3x CD ACE OF BASE 3x TELEFONKARTE



2x MUSICSTATION

5x JAHRESABO PC GAMES



5x BASIC INSTINCT VHS

3x RAPPERCAPS
5x CD-UHREN
3x SCHLÜSSELANHÄNGER

Also schnell die Antworten auf eine ausreichend frankierte Postkarte schreiben, an die Redaktion schicken (Kennwort: Backstage) und ihr seid bei der Verlosung dabei. Ausgenommen sind Mitarbeiter des Liveclubs und des Computer Verlags. Einsendeschluß ist der 29. Januar 1994.

CD-ROM PREISLISTEN AUSZUG

PREISLISTEN A	105	206
3 D Pool / Soccer	E	35,50
7 th Guest	DA	135,50
B 17 + Silent Service 2	E	88,50
Burning Steel	DV	94,50
Burntime	DV	88,50
Day of the Tentacle	DA	99,50
Der Patrizier	DV	95,50
Desert Storm	E	99,50
Eye of the Beholder 3	E	72,50
F 15 Strike Eagle 3	E	123,50
Goblins 2	DV	98,50
Gobilins 3	DV	104,50
History Line	DV	73,50
Indiana Jones 4		
+ 1000 !!! Spiele	DV	105,50
Inca 1 oder 2	DV	
Jurassic Park	DV	78,50
Jutland	E	114,50
Kings Quest 5	DA	109,50
Kings Quest 6	DA	109,50
Legend of Kyrandia	DA	99,50
Links Collector		
- Links + 3 Courses	E	109,50
Loom	E	
Lost in Time		104,50
M 1 Tank Platoon		45,50
Pacific Island		72,50
Return of the Phantom	E	97,50
Sherlock Holmes	E	115,50
Sherlock Holmes 2	E	139,50
Sherlock Holmes 3		
Star Trek	DV	104,50
The Greatest		
- Lure of Temptress,		
Dune 1, Shuttle	DA	99,50
Ultima Underworld 1+2	E	91,50
Wing Commander 1 +		THE REAL PROPERTY.
A STATE OF THE PARTY OF THE PAR	-	DO CO

ZUBEHÖR

99,50

99,50

CD -ROM Laufwerke

Wing Commander 2 + incl. Spec. Op + SAP

Mission 1+2

111 DAS EINSTEIGERMODELL!!!

Creative Technology
Single Speed
Photo CD-tauglich,
Soundblasterkompatibel 269,00

Mitsumi Lu - 005S 398,00

Mitsumi FX 001 D Double Speed 478,00
Sony CDU 31 A 3 Doublespeed 448,00

Soundkarten DC Symphonia

PC Symphonie 79,50
Gataxy BX II 145,60
Gataxy NX II 199,60
Gataxy NX Pro 289,60
Gataxy NX Pro 16 429,60
Soundblaster Pro de Luxe 278,60
Soundblaster 16 ASP 479,60

Bundles

CD - ROM Mitsumi LU 005S +Soundkarte Galaxy NX Pro 16 + div. Software 1099,6i

CD - ROM Sony CDU 31 A -3 Doublespeed

+ Soundblaster Pro 16 ASP 888,80

INTER SOFT

Bestellannahme

Montag - Freitag 8 - 18 Uhr Telefon: 0581 - 5006 Telefax: 0581 - 14461

WEIHNACHTS - SONDERANGEBOT !!!

Gültig bis zum	31.1	2.1993 -	- Mindestabnahme 3 Arti	kel	
Advantage Tennis	DA	24,90	F 19 Stealth Fighter	E	24,90
Arcade Fruitmachine	E	19,90	Game Over 2	DA	19,90
Blitzkrieg	E	24,90	Heimdall	E	24,90
Carl Lewis Challenge	DA	24,90	Jack Nicklaus Sig. Ed.	E	24,90
Castles	E	24,90	Kung Fu Warrior	DA	19,90
Colossus Chess	DA	24,90	Lethal Weapon	DA	24,90
David Leadbetters Golf Defender of the Crown		24,90	Premier Manager	DA	24,90
Deluxe Strip Poker	E	19.90	Twillight 2000	E	24,90
Exterminator	DV	19,90	Walhalla	DA	24,90

PREISLISTEN AUSZUG

THE RESERVE TO SERVE AND ADDRESS OF THE PERSON NAMED IN			AND RESIDENCE OF THE PARTY OF		200
		PC.	7 1 2 2 1	24	PC
1869	DV	79,50	Jurassic Park	DA	72,50
688 Attack Submarine	E	37.50	Kaparows Gambit	DA	82,50
A-Train	DV	93,50	VCD	DV	48,58
A-Train Aces over Europe Air Warrior Airbus A 320 Europe Airbus A 320 USA Amberstar Ambush at Sorinor Archer Mac Leans Pool B 17 Flying Fortress Battle Team Battle Isle Data 2 Battletawks 1942 Battletch Trilogy Betrayal at Krondor Body Blows	nv	89.50	Lands of Lore Legend of Kyrandia Leisure Suit Larry 5	DV	66,50
Air Minnior	DA	95 50	Locand of Vigandia	DM	49.50
Alabara A 200 France	DIV	79 50	Legend of Rytanua	DW	69,50
Airbus A 320 Europe	DV.	01 50	Leisure Suit Larry 5 Leisure Suit Larry 6 Lemmings 1	DV	
Airbus A 320 USA	Lin	21,00	Leisure Suit Larry o	LIV	82.50
Amberstar	UV	84,00	Lemmings 1	DA	72,50
Ambush at Sorinor	DV.	89,50	LHX Attack Chopper	E	39,50
Archer Mac Leans Pool	DA	67,50	Locomotion	DV	66,50
B 17 Flying Fortress	DA	86,50	Lothar Matthäus	DV	72.50
Battle Team	DA	74,50	M 1 Tank Distoon	DA.	39,50
Battle Isle Data 2	DA.	50.50	W I Fank Flatoon	DO	29,50
Rattlehawks 1942	F	29.50	Maupin Island	DV	82.50
Pattletach Trilogu	=	67.50	NFL Football	DA	02,50
Database at Vession	PW.	80 50	NHL Hockey	DA:	84,50
Betrayar at Mondon	DA	61,50	North & South	E	29.50
Body Blows	UM:	70.50	On the Road	DV	67,50
Bundesliga Manager 2.0	UV	12,00	Dinhall Draams	DA.	86,50
Burntime	DV	79,50	Oisster Cold	DW	92,50
B - Wing	DV	48,50	Pirates Gold	BA.	118,50
Campaign	DA	72.50	Privateer incl. SAP	DM	77.50
Betrayal at Krondor Body Blows Bundesliga Manager 2.0 Burntime B - Wing Campaign Data Disk Comanche Data Das schwarze Auge Dogfight Dream Team Dune 2 Dynatech Elite 2 Eye of the Beholder 2 Eye of the Beholder 3 F 15 Strike Eagle 3 F 16 Falcon 3.0 F 16 Falcon Mission - Mig 29 Fields of Glory Fiashback Flightsimulator 5.0 Freddy Pharkas Front Page Football 93 Gool Gool	DA	42,50	Lernmings 1 LHX Attack Chopper Locomotion Lothar Matthäus M 1 Tank Platoon Maupiti Island NFL Football NHL Hockey North & South On the Road Pinball Dreams Pirates Gold Privateer incl. SAP Protostar Railroad Tycoon Railroad Tycoon de Luxe	DV	77,50
Comanche Data	DV	55.50	Railroad Tycoon	E	39,50
Das schwarze Auge	DV	78.50	Railroad Tycoon de Luxe	DA	78,50
Doctiont	DA	87.50	Dones for the Svice	110	PC 5 701 1
Denom Toom	DA	50 50	Return of the Phantom Seal Team	DV	95.50
Direction reality	BV.	84 50	Cool Toom	DA	82.50
Dune 2	DV	60.50	Sedi Tediti	DA	81 50
Dynatech	PA	08,00	Sensible Soccer	DIA	01,30
Elite 2	UA	54,50	Seal Team Sensible Soccer Sim Ant Sim Earth Sim Farm Sim Life Skat 92 Space Hulk	LIV	83,00
Eye of the Beholder 2	DV	82,50	Sim Earth	DA	91,50
Eye of the Beholder 3	DV	83,50	Sim Farm	E	78,50
F 15 Strike Eagle 3	DA	86,50	Sim Life	DV.	91,50
F 16 Falcon 3.0	DA	86,50	Skat 92	DV	66.50
F 16 Falcon Mission - Mig 29	DA	59.50	Space Hulk Space Quest 4	DA	80.50
Fields of Glory	DA	88.50	Space Cupst A	DV	69,50
Flashback	DV	69.50	Space Quest 4	DV	70,50
Eliable invitator 5.0	F.	99,50 72,50 72,50 65,50	Space Quest 5	DV	
Fright Disades	DW	72.50	Streetfighter 2	DA	66,50
Freet Dags Football 03	N N	72.50	Strike Commander	DA	86,50
Front Page Pootball 93	PIL	00 50	Strike Commander SAP	DA	49,50
Goal	UV	00,00	Strike Commander T. O.	DA	42,50
Goblins 2	FA.	89,50	Stunt Island	DV	89,50
Goblins 3	UV	84,50	Task Force 1012	DA	86,50
Gunship 2000	UA	88,50	Thundadam	E	36,50
Goal Gobilins 2 Gobilins 3 Gunship 2000 Hannibal History Line 1914/18 Indiana Jones + Last Crusade	DA	79,50	Task Force 1942 Thunderhawk Transarctica	DV	50,50
History Line 1914/18	DV	72.50	Transarctica	UV	60,50
Indiana Jones + Last			Wall Street Manager X- Wing Upgrade Kit	DV	82,50
Crusade	DA	39,50	X-Wing Upgrade Kit	DV	59,50
Ishar 2	DV	67,50	Zak MacKracken	WV.	43,50
Jonathan	DV	81,50	Zeppelin - Glants of Sky	DV	84,50
Dollarian	M.H.	Market.	Service of the last of the las	-	Garage S

TOP TEN PC

1. Syndicate	DV	77,50
2. X - Wing	DA	85,50
3. Pinball Dreams	DA	64,50
4. Strike Commander	DA	86,50
5. Maniac Mansion 2	DV	87,50
6. Prince of Persia 2	DA	69,50
7. Eishockey Manager	DV	79,50
8. Tornado	DA	70,50
9. Lemmings 2	DA	78,50
10. Comanche	DV	87,50

NEUHEITEN PC

Ansto8	LIV.	(2,50	
Aufschwung Ost	DV	72,50	ı
Campaign 2	DV	79.50	ı
Championship Manager 94	DA	79,50	Ŀ
Christoph Kolumbus	DV	84,50	ľ
Darklands	DV	84,50	ı
Dis Siedler	DV	84,50	ı
Forgotten Castle	DV	84,50	ı
Hired Guns	DV	84,50	ı
inca 2	DV	91,50	ľ
Morph	DA	67,50	ı
Raiway Challenge	DV	72,50	ı
TEX	DA	90,50	ı
Turrican 2	DA	72,50	ı
Utima 8 - Pagan	DA	89,50	١
Ultima 8 - Pagan SAP	DA	48,50	ŀ

CD-ROM-OEM

7 th Guest	E	88,50
Battlechess	E	67,50
Chessmaster 3000	E	61,50
Dinosaur Adventure	E	65,50
Eye of the Beholder 3	E	67,50
Kings Quest 5	E	62,50
Mario is Missing +		
World Atlas	E	79,50
Monkey Island 1	E	62,50
SWOTL Incl. Sceneries	E	74,50
Sherlock Holmes 1	E	58,50
Space Adventure	E	64,50
Wing Commander 1 +		
Ultima 6	E	62,50
Contract of the last of the la		

Irrtum und Druckfehler vorbehalten
NEUERSCHEINUNGEN KÖNNEN

VORBESTELLT WERDEN!

VERSANDKOSTEN: Vorkasse 5.- DM, UPS und Postnachsahme 9.- DM, zuzüglich Nachnahmegebühr, Ausland Vorkasse 20.- DM, Ladenpreise können vorlieren, Gesamtpreisfatt kastenlan, hitte System angeben, Händleranfragen erwünscht

Ludenlokal • Gr. Liederner Str. 27 29525 Uelzen

INTER SOFT

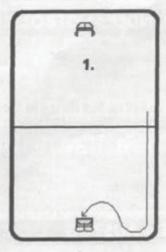
GmbH Postfach 19 32 – 29509 UELZEN

5世人

科 を 科

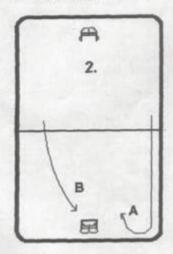
NHL HOCKEY

Sie schießen zu wenig Tore? Leichter Frust macht sich breit? Dann sind die folgenden Tips genau das Richtige für Sie! Führen Sie sich in aller Ruhe die untenstehenden Skizzen zu Gemüte und die ersten Erfolge werden sich sehr bald einstellen.



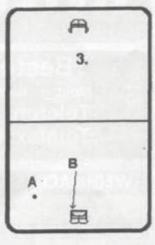
zu Bild1:

Man muß, wie in der Zeichnung, an der Bande weit nach unten fahren und dann einen Bogen nach oben ausführen. Der Torhüter wird dadurch getäuscht und man braucht nur noch das leere Tor treffen. Es ist dabei vollkommen nebensächlich, ob man das von oben nach unten oder von unten nach oben versucht.



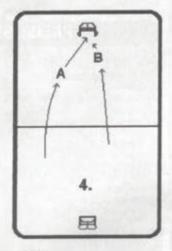
zu Bild2:

Wie im ersten Bild fährt der Spieler A wieder weit nach unten, macht dann einen Bogen, der allerdings diesmal etwas kürzer ist, und paßt dann zu Spieler B, der einen direkten Schlagschuß auf das Tor ausführt.



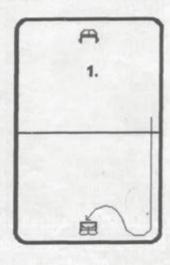
zu Bild3:

Sobald der Schiedsrichter den Puck fallen läßt, versucht Spieler A gleich zu Spieler B zu passen, der dann einen direkten Schlagschuß auf das linke Eck ausführt.



zu Bild4:

Spieler A läuft mit dem Puck auf das Tor zu. Dann macht er knapp vor dem Tor einen starken Schlagschuß, der vom Torhüter meistens nicht festgehalten werden kann. Spieler B braucht jetzt nur noch abzustauben.



zu Bild5:

Wie im ersten oder zweiten Bild beschrieben, fährt der Spieler A nach unten. Der Unterschied besteht jetzt nur darin, daß er einen Kreis fährt, um die Abwehr auszutricksen. Danach paßt er auf Spieler B, der am langen Eck steht. Ein Schuß, ein Tor!

Daniel Geyer

WARLORDS 2

Hier ein paar allgemeine Tips zu dem neuen Eroberungsspiel, die vielen helfen werden, sich in den Welten zurechtzufinden und als Sieger aus der großen Schlacht hervorzugehen.

- 1. Für den Einstieg eignen sich vor allem die Welten mit ein bis drei Gegenspielern. Wer sich später schon etwas mehr zutraut, kann dann schon etwas höher greifen, allerdings vergrößern sich aber gleichzeitig die Spieldauer und der Schwierigkeitsgrad. Beste Ausgangspositionen besitzen die Völker "Stone Giants", "Dark Elves" und "Lich King".
- 2. Am Anfang sollte man logischerweise noch nicht eroberte Städte einnehmen, aber auch darauf achten, was dort produziert wird, um nicht unnötige Schulungskosten auszugeben. Bei leichter Produktionssteigerung sollte man vor allem Flugtruppen herstellen, da diese problemlos über Berge und Wälder fliegen können und damit weniger Bewegungspunkte verlieren.
- 3. Bevor man Eroberungszüge gegen feindliche Mitspieler führt, sollte man seine Truppen zusammenschließen und sich der Stärke des Gegners anpassen. Dort eignen sich wieder Flugtruppen (Griffins, Pegasi, Drachen) und starke Fußtruppen (Riesen, Elefanten, Unicorns und Dämonen). Wenn man eine Stadt eingenommen hat, sollte sie gleich umgepolt werden, um sie für eigene Produktion und Machterweiterung zu nutzen.

5. Wenn das Spiel auch fast nur auf das Erobern abzielt, sollte man die Verteidigung nicht vernachlässigen, um die Städte vor feindlichen Gegenangriffen zu schützen. Die Plazierung von mindestens vier bis fünf Einheiten ist ein absolutes Muß.

6. Zum Schluß noch ein kleiner Schummeltrick: Wem der Computergegner so stark auf die Pelle rückt, daß er ihn unbedingt zum Teufel jagen möchte, stellt im Menü 'Games" unter dem Punkt "Settings" einfach auf "Human" um und manipuliert die Züge des Gegners für ein paar Runden. So kann man sich die nötige Zeit verschaf-

Stephan Mau

JURASSIC PARK

Wer bei Jurassic Park einmal einen besonderen Level spie-

len möchte, der sollte die Datei JP3D.EXE in JP2D.EXE umbenennen und dann mit JP.EXE das Spiel starten.

Christian Repp

PRIVATEER

Haben Sie sich auch schon oft gefragt, was die Datei TABT-NE.DBA darstellt? Sie ist entweder im ZIP-File der sechsten Diskette oder einfach im Privateer-Verzeichnis zu finden. Was ist zu tun, um sie zu benutzen?

- einfach ein neues Verzeichnis erstellen,
- z. B. MD ADVENT
- Datei aus dem Privateer-Verzeichnis kopieren und sie gleichzeitig umbenennen, z. B. COPY C:\PRIVATER\TABT-NE.DBA C:\ADVENT\AD-**VENTBAT**
- In das Verzeichnis wechseln (CD ADVENT) und beim ersten Start alles mit ADVENT SETUP initialisieren.

Ab jetzt könnt Ihr mit ADVENT ein gutes, altes Text-Adventure spielen, das eigentlich so gar nicht zu Privateer paßt. Der Witz daran: Es ein Batch-Dateien-Text-Adventure!

Marco Deppe

Secret Whisper

In dieser Rubrik sollen einmal mehr die Leser zum Zuge kommen. Und dies in zweierlei Hinsicht. Zum einen können alle Leser von den hier veröffentlichten Hints, Tips, Tricks etc. profitieren. Wer sich schon einmal an einem der unzähligen Lemmingslevel tagelang die Zähne ausgebissen hat oder entnervt feststellt, daß die Kilrathis einfach mal wieder nicht so leicht vom Sternenhimmel fallen wollen, weiß was ich damit meine. Zum anderen werden alle in Secret Whisper veröffentlichten Tips, die nicht den Redaktionsräumen entsprungen sind, mit DM 20,- honoriert. Komplettlösungen hingegen sogar mit sage und schreibe DM 300,-1

Wenn das kein Ansporn ist, so "spielend" läßt sich selten Geld verdienen, oder? Also, haben Sie irgendwelche Dinge auf Lager oder ist Ihnen sonst etwas an einem bestimmten Spiel aufgefallen, das andere ebenso interessieren könnte, flüstern Sie uns Ihre kleinen Geheimnisse. Einfach als Brief, besser noch als ASCII-File an die Redaktion schicken:

COMPUTEC Verlag **PC Games** Kennwort: Secret Whisper Isarstraße 32 90 451 Nürnberg

Software

Hard- und Softwareversand Neudorftraße 2, 79312 Emmendingen 13

/	Vers. 3,5 CD-Rom		Vers. 3,5 CD-Rom
A-Train	DV 88	Vorbestellungen (Bei Druc	
Alien Breed	DA 52	legung noch nicht Lieferbi	ar)
Ambush at Sorinor	DV 83	Anstoss	DV 64
Balistic Diplomacy	DV 48	Archon Ultra	DV 77
Burntime	DV 77 77	Aufschwung- Ott	DV ??
Blue Force	DA 64	Black Sect	77 77
Cyberrace	DV 77	BWing (M-Disk2)	DV41
Dark Sun	EA 64	Campain 2	77 77
Darklands	DV 77	Crazy Sports Football	DA 66
Eishockey Manager	DV 77	Cristoph Kolumbus	DV77
Fields of Glory	DV 88	Cyberspace	77 77
Freddy Pharkas	DV 74 77	Der Schatz im Silbersee	DV83
Goblins 2	DV. 88	Elite 2 - Frontier	DA 64
Goall	DV 59	Flugsimulator 5.0	DV 124
History Line	DV 77	Gabriel Knight	77 77
Ishar 2	DV72	Goblins 3	DV 80
Jurassic Park	DV 64 64	Hired Guns	DV 77
Links 386 Pro	88	Inca 2	DV 77 77
Lost in Time	DV 83	Kingmaker	DV 64
Manic Mansion 2	DV 88 88	Larry 6	77 77
Pirates Gold	DV 88	Lothar Matthäus	DV 65
Prince of Persia 2	DA 64	Maelstrom	DV72
Protostar	DA 64	Mad News	DV77
Ragnarok	DV 83	Magic of Endoria	77 77
Return to Zork	DA77 77	Morph	77 77 -
Simon the Sorcerer	DV 83	Police Quest IV	DA 83
Space Legends	DA72	Quest of Glory IV	DV ??
Speed Racer	DA 64	Railway Challenge	DV??
Spelljammer	DV 77	Silverball	DA54
Starloard	DA 88	Shadow Caster	DA77
Tomado	DA72	Subwar 2050	DA88
The E. M. Incredible M.	. DV 64	T.F.X.	DA83
The Shadow of Yserbii	JS 77 77	Ultima 8 Pagan	DA 83
Wing C. Privateer	DA83	Ultima 8 Pagan Speech P.	DA40
Wallstreet Manager	DV 77	Zeppelin	DV 77
Versandkosten: 10.	- DM bei Vo	rkasse (Euro-Scheck o.	Barzahlung

dkosten: 10.- DM bei Vorkasse (Euro-Scheck o. Barza plus 3.- DM bei NN. UPS EXPRESS + 8 DM Versandkosten Ausland: 30.- DM (nur Euro-Scheck) Alle Preise in DM inclusive Mwst. Preisanderung, Irrum und Lieferung vorbehalten.

77 = Preis ander dring, in that mand beterdring vollocking.
77 = Preis oder Version bei der Drucklegung noch nicht bekannt.
DV = deutsche Version DA = deutsche Anleitung
esamtpreisliste gegen eine Schutzgebühr von 3.-DM in Briefmarken
KEIN LADEN VERAUFI

MC Donald Land Might + Magic 5

Computer u. Software Versandhandel Gartenstraße 11 63868 Großwallstadt Tel. 0 60 22/2 48 33 Fax 0 60 22/2 48 43

Name and Address of the Owner, where the Owner, which is the Owner, where the Owner, which is the Owner, whic	,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,		
Ansto8	DV	69,95	
Archer Mac Leans Pool B.	DH	63,95	
Arnie 2	DH	24,95	
Balance	DV	39,95	
BATII	DV	79,95	
Body Blows	DH	55,95	
Buck Rogers 2	DH	68,95	
Burntime	DV	79,95	
Campaign	DV	77,95	
Civilization	DV	89,95	
Cool World	DH	69,95	
Cyberrace	DV	79,95	
Darklands	DH	82,95	
Dune II	DV	63,95	
Eishockey Manager	DV	79,95	
Elite 2	DH	69,95	
Excellent Games	DH	79,95	
(Jimmy W. Snooker,			
James Pond 2, Car + Driver	1		
Popolous 2)			
Fire + Ice	DH	56,95	
Gateway 2 - Homeworld	E	61,95	
Goblins 3	DV	81,95	
Ishar 2	DV	61,95	
Jurassic Park	DV	69,95	
Lands of Lore	DV	61,95	
Legend of Kyrandia 2	DV	89,95	
Lemmings 2	DH	78,95	
Maniac Mansion 2	DV	85,95	

NHL Hockey	DH	79,95
One Step Beyond	DH	41,95
Pinball Dreams	DH	62,95
Prehistorik 2	DH	79,95
Protostar	DV	73,95
Sam + Max	DH	82,95
SEAL Team	DH	79,95
Sensible Soccer 92/93	DV	55,95
Shodowworlds	DV	78,95
Simon the Sorcerer	DV	84,95
Sink or Swim	DH	75,95
Space Hulk	DH	79,95
Space Quest 5	DV	66,95
Speed Racer	DH	69,95
Star Control 2	DH	48,95
Starlord	DH	92,95
Star Trek	DV	78,95
Strike Commander	DH	85,95
Stronghold	DV	89,95
Super Cauldron	DH	79,95
Syndicate	DV	79,95
The Cartoons	DH	75,95
The Lost Vikings	DV	79,95
Tornado	DH	76,95
Truddlers	DH	67,95
Ultima Underworld 2	DH	73,95
Wall Street Manager	DV	79,95
Wayne's World	DH	67,95
Whale's Voyage	DV	73,95
Wing Commander 2 +SAP	DV	69,95
X-Wing	DH	85,95

85.95

Versandkosten (zzgl. NN-Geb.): NN+ Yorb, (Bar/EC): DM 9.90 Ausland ouf Anfrage Selbstabholung möglich, nach telef. Vereinb.! Irrtum u. Druckfehler vorbehalten! Einige Titel waren bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar!

Komplettlösung Teil 2 **Prince of Persia 2**

LEVEL 6 - Die Ruine: Teil A Man betritt die Ruine. Im ersten Raum über die linke Druckplatte springen und durch die Tür laufen. Nun einfach durchrennen, springen und sich auf der gegenüberliegenden Seite festhalten und hochziehen. Im nächsten Bild erscheint der Kopf, den man schon von der Packung kennen sollte. Diesen einfach ignorieren und mit einem Sprung schnell weiter nach links rennen, worauf man in den Boden fällt. Dort nimmt man in bester He-Man-Manier das Schwert. Nun wieder hochklettern. Der Kopf müßte nun ruhig hin- und herschweben. Man wartet, bis jener kommt. Nun schnell gegen die Deckplatte springen, so daß der Kopf davon erschlagen wird. Oben angekommen, klettert man auf der gegenüberliegenden Seite wieder hinunter, bis der Boden auf der linken Seite sichtbar ist, und springt hinüber. Im nächsten Bild bis vor die Wandsense laufen und drunter durchkriechen. Danach im nächsten Abschnitt erst über den Abgrund springen und dann von der linken Seite aus hinunterklettern. Weiter nach rechts laufen und beide Türen öffnen. Dabei darf man nicht ins rechts gelegene Bild gelangen. Nun die linke Tür betreten.

LEVEL 7 - Die Ruine: Teil B Man geht nach links und läßt sich mit der Bodenplatte runterfallen. Dort warten, bis die Schlange in ihr Loch gekrochen ist. Jetzt nach unten hangeln und durch das Loch links unten im Bild weiter. Das Schwert ziehen und warten, bis einen der Kopf bemerkt. Jener kommt dann schon von selbst und man kann ihn besänftigen. Anschließend gegen die Decke springen und dann nach unten hangeln. Nun geht man nach rechts hoch und läuft auch in die gleiche Richtung weiter. Der Kopf dürfte nun kein Problem mehr darstellen. Erst recht, da uns zwei Zauberflaschen zur Verfügung

stehen. Man läuft weiter rechts und klettert die Stufe hoch. Nach Durchlaufen des Gitters hangelt man sich in die Lücke, läuft nach rechts und springt im nächsten Abschnitt sofort über den Abgrund. Weiter geht es ins rechte Bild, wo man durch Springen an die Decke die Bodenplatten zu Fall bringt und so den nächsten Abschnitt betreten kann. Nachdem man an den Schlangen vorbei ist, daran denken, unter der Wandsense durchzukriechen. Im nächsten Abschnitt steht ein Zaubertrankfläschchen, welches man aber erst nehmen sollte, wenn die beiden Schlangen kurz in ihre Löcher verschwunden sind. Im oberen Bild sofort das Schwert ziehen und den Kopf frisieren. Wenn das geschafft ist, gegebenenfalls den Zaubertrank links nehmen. Nun weiter nach oben klettern und von dort ins Bild links. Auf das zweite Podest klettern und bis auf die Höhe des Gittertors vorgehen. Nun nach oben klettern, nach links durchlaufen und mit einem großen Sprung über den Abgrund. Von dort läßt man sich hinunter und springt über den nächsten Abgrund und rennt weiter ins rechte Bild, welches man einfach durchläuft. Nun unter der Wand durch, die Druckplatte rechts aktivieren und wieder zurückkriechen. Man kann nun die Endtür betreten.

LEVEL 8 - Die Ruine: Teil C Sofort bis ans Ende der Ebene nach links laufen, um der Schlange zu entkommen. Von dort bis zur Ebene mit der lockeren Bodenplatte hinunterhangeln und nach links springen. Vorsichtig bis an den Rand vorm Abgrund stellen und sich abermals hinunterlassen Nun herumdrehen, an den Rand stellen und mit einem Sprung bis möglichst dicht ans Gittertor, Im nächsten Abschnitt muß man erst den Kopf besiegen, bevor man seinen Weg fortsetzen kann. Mit einem

Sprung das Gittertor durchgueren und weiterlaufen. Man wartet, bis die Schlangen weg sind, geht ins nächste Bild und verscheucht den Kopf. Nun unter der Wandsense durchkriechen und weiter. Jetzt den Kopf weghauen und nach oben klettern. Das Schwert kann aufgehoben werden. Nun nach links durch das aufgebrochene Gitter laufen, bis man die durch die Druckplatte geöffnete Endtür erreicht.

LEVEL 9 - Die Ruine: Teil D Man läuft gleich nach links los, über die lockeren Bodenplatten und bekämpft im nächsten Bild den Kopf. Anschließend mit einem Sprung aus dem Stand auf den Vorsprung auf der anderen Seite des Abgrunds springen und den Zaubertrank nehmen. Gegen die Platte über dem Prinzen springen und sich danach sofort ducken. Nun kann der nächste Abschnitt betreten werden. Diese Stelle merkt man sich nun als "Anfang Hauptebene". Man klettert auf die oberste Ebene. Von hier aus muß man nun immer auf dieser Ebene weiter, bis man das fünfte Bild mit einem Sprung aus dem Lauf beendet und so auf das fliegende Pferd gelangt. Auf der Packungsrückseite ist diese Szene zwar abgebildet, aber unvollständig. In diesem Level befindet sich auch ein Geheimgang. Jener ist zwar unnütz, wer ihn aber trotzdem sehen will, geht einfach ab Anfang der Hauptebene auf der untersten Ebene immer weiter, bis eine Bodenplatte einstürzt. Dort hinunterlassen und rechts bis zum Ende des Ganges weitergehen. Nun einfach in die Wand kriechen.

LEVEL 10 -Im Palast des Sultans: Teil A Nachdem das Pferd verlassen ist, geht man nach rechts. Hier begegnet man zwei Wachen, welche schon besser mit dem Schwert umgehen können als iene, die man schon vom ersten Level her kennt. Nachdem die Wachen überwältigt sind, weiter nach rechts; hochklettern und über die lockere Bodenplatte in den nächsten Abschnitt laufen. Sobald jener erscheint, sofort springen. Nun müßte man zwischen den zwei Statuen stehen und die lockere Bodenplatte sollte nach unten gefallen sein. Hinunterlassen und rechts an den Rand stellen. Nun ein Sprung aus dem Stand und anschließend bis zur Druckplatte vorgehen und dahinter runterfallen lassen. Auf dem Weg zum Zaubertrank und zurück auf die Wandsense achten. Man klettert wieder hoch und geht nach links. Vorsicht beim Hochklettern an der Stachelwand. An der toten Wache vorbei, über die Druckplatte und mit vorsichtigen Schritten durch das Gittertor bis an den Abgrund stellen. Jetzt bis ganz nach unten hangeln (Wer von den brutalen Fallen nicht genug bekommen kann, sollte hier mal einfach nach links weitergehen). Nachdem man die Wache besiegt hat, nach rechts gehen, den Zaubertrank nehmen und weiter. Vor die Wandsense gehen und schnell drunter hindurchkriechen. Die kommende Wache ist auf diese Weise kein Problem mehr. Die nächsten zwei Abschnitte einfach durchlaufen. Die Wache im nächsten Bild beruhigen und gegebenenfalls den Zaubertrank nehmen. Nun an den Stufen links im Bild bis ganz nach oben klettern. Hier warten drei sehr gute Schwertkämpfer auf den Helden. Diese alle zu besiegen, bedarf schon einiges an Übung. Wenn alle drei besiegt sind, einfach über die nächsten beiden Abgründe drüberspringen und anschließend die Druckplatte betätigen. Das Gittertor öffnet sich und die Endtür kann betreten werden.

LEVEL 11 -

Im Palast des Sultans: Teil B Nach links über die Druckplatte laufen und die drei Stufen hochklettern. Links das Bild betreten. Bis auf die erste Stufe klettern. Mit einem vorsichtigen Schritt auf die Druckplatte, umdrehen und auf die dritte Ebene klettern. Nun dreimal gegen die Decke springen und ins obere Bild klettern. Dort links die Druckplatte betätigen und zurückspringen. Durch die nun

geöffnete Gittertür laufen und über den Abgrund springen. Auf der anderen Seite festhalten und bis ganz nach oben klettern. Den rechten Raum betreten. Abermals durch Springen an die Decke die Bodenplatte zu Fall bringen. An der linken Wand bis ganz nach oben klettern und dann nach rechts springen, um die Druckplatte zu aktivieren. Jetzt ganz schnell über den Graben und ins linke Bild. Noch bevor das Bild erscheint zum Sprung ansetzen. An der anderen Seite festhalten, hochziehen und schnellstmöglich versuchen, durch das Gittertor zu kommen. Über die lockere Bodenplatte im nächsten Bild laufen und an den Stufen bis ganz nach oben klettern. Dort angekommen, im rechten Bild die Druckplatte betreten und schnell wieder zurück zum nun geöffneten Gittertor. Ein Zaubertrank steht bereit. Im nächsten Abschnitt den ersten Soldaten bekämpfen und dann schnell an den Stufen rechts hochklettern, um den anderen zu entgehen.

Im Palast des Sultans: Teil C Als erstes einen Sprung aus dem Stand nach rechts auf die Drucktaste, Anschließend zweimal nach links springen. Nun bis zur ersten Säule vorgehen und von dort abermals durch das offene Gittertor springen. Man läßt sich jetzt links am Ende des Ganges hinunterfallen und stellt sich dann ganz dicht an die Wand. Nun nach rechts laufen und nur wenig später zum Sprung ansetzen und sich an dem gegenüberliegenden Vorsprung festhalten. Nun runterhangeln und durch das linke Gittertor gehen. Im nächsten Bild unter der ersten Wandsense durchkriechen und, nachdem man wieder steht, versuchen, die Wache in die zweite Sense zu treiben, welche man anschließend auf dem Weg ins linke Bild selbst unterquert. Gegebenenfalls den kleinen Zaubertrank nehmen und an den Stufen hochklettern. Oben dreimal gegen die Decke springen und den oberen Abschnitt betreten.

Man läuft ins Bild rechts und klettert um fünf Stufen weiter nach oben, worauf man seinen Weg durch den rechten Gang fortsetzt. Das Gittertor und die Falltür bringen einem als Schatten keine Probleme. Im rechten Bild springt man aus dem Lauf auf den Gang, wo sich das Gittertor gerade öffnet. Von der Stufe mit der Speerfalle einen Sprung nach rechts. Das Schwert muß man liegen lassen. Weiter nach rechts. Direkt durchlaufen und auf die rechte Ebene springen. Dort erneut Anlauf nehmen und nach links unten in den Gang springen. Nun weitergehen und nach unten fallen lassen. Durch die dadurch betätigte Taste wird die Endtür geöffnet. Man erreicht jene, indem man einfach nur auf der untersten Ebene ganz nach links läuft und von dort zurück zum Anfangsbild.

Im Palast des Sultans: Teil D Durch dreimaliges In-die-Luftspringen kann man die linke Tür öffnen, Im nächsten Raum klettert man auf die obere Ebene, wobei darauf zu achten ist, daß man auf dem Weg ins rechte Bild nicht durch die Falltüre fällt. Man springt auf die Ebene mit der Statue, worauf vier Wachen zu beseitigen sind. Jenes bedarf etwas Übung. Man läuft nun immer weiter nach links, bis zu einem großen Abgrund. Auf diesem Weg gilt es noch weitere drei Wachen zu beruhigen und sich aufgrund der vielen schnell schließenden Gittertore zu beeilen. Schnell über den großen Abgrund springen und durch das Gittertor gehen. Nun sollte man sich in einem Raum mit zwei Türen befinden, welcher von unten leicht erleuchtet wird. Auf dieser Ebene weiter nach rechts laufen bis zur blauen Flamme. Die Flamme nehmen, aber aufpassen, daß man nicht geröstet wird. Die Endtür öffnet sich und man kann sich zum nächsten Level begeben.

Den letzten Level gibt's in Ausgabe 2/94. Viel Spaß!



Sonderangebote

Telefonische Bestellannahme Tel.: 0 23 81/44 01 46 Mo. - Do. 10.00 bis 18.00 Uhr Fr.10.00 bis 16.30 Uhr Ihre Kundenberaterin Heike Hieke

Tip des Monats

Sprangerstr. 4 • 59067 Hamm

ksassin Sp.Edit. Jouble Dragon Prince of Persia	* 27, 3 25, 1 32	DH A	M	IGA	Anst Turn Burn		66,- DV 59,- DH 66,- DV
10	66. DV	Grapy Cars 3	39,- 09	Rendt	66- DI	Project I	27,- 06
	72, 04	DSA	69,- 01	Rired Gons	58,- 08	Schotz i.Sibenee	
esturction Set	42, 01	Delivery Agent	37,- DI	Bistory Line 14-18	64,- 01	Secret Moskey Itld	66- PI
tus A 320	66-01	Del.Music Core.2.0			79,- DV	Sim Art	76. DI
bus A 320 Amer.	84,- DH	Deluse P.A.S AGA	186-19	bhar 2	54,- DT	Sim City Deluse	78,- Df
	48,- DH	Der Patrioler	64,- DF		54, DF	Sim Life	78,- DF
en Brend SE 92	25,- FV		26,- DF 65,- DR	Kings Quest 6 Legends a Kyrandia	66-01	Sixon the Soroner	
bersoon	76,- 10	Doglight	54- DV	Lemmings 2	59 08	Secor Kid	58,- DH
ocalypse fochwang Dist **	49,- 06	Date 2: Desarch	SL W	Line Weart	54-08	Star Trok	* 75, 01
C. Drive form	64-08	Eshoday Manager		The Last Willing	66,- 07	Stripping Roselm.	48,- DF
(7 Rying Fortr. et versus World *	46, 36	Elize 2	SL- DI	Letter Nothins	59 DV	Street Fighter 2	54- DI
nie Team	66-08	Eye of Beholder I		Rad News	44-DI	Supering	68,-18
ardeide Data 2	46,- 06	Eye of Behalder 2	78 DI	McDonald Land	35,- 00	Syndicate	59,- DV
	60-18	F 117A Nighthewk	46 DH	Hight and Hagic 3	66,- DF	Transarctica	54,- DF
notar .	46, 08	F 17 Challenge	28,- 06	Hookey Island 2	76, 01	Traps a Treasures	60, 08
dy Blows	45, 00	Fallen Empire	18,- DI	Un 150 Seat	867, 84	Waterlee	19,- 01
ely Blovs Galact.	48,- DH	Flubback	60,- DV	Destrive	49, 08	Wing Commander	
ed.Han.Prof 2.0	66,- DT	Global Glodiators	50,- 08	Penthesse Hot Numb	N-W	WWF Wresting	29 DH
refere	27,- 04	Seal !	55,- DR	Fishall Dreams	46,-01	WWF Wresting 2	60, 18
un Engine	49,- 06	Goblins 2	66, DF	Roball Fantasies	54, 00	ful Joel	54- DI
ricoph Rolumbus .*		Goldins 1	66-08	Febal Wood	21,- 00		42, 10
vilization	75,- OV	Gunship 2000	66,- 08	Firsted	32,- DH	Int	+ 46-38
onbat Air Patrol	59,- 08	Ranebal	66,- DF	Prime Hover	54- DI	Isol 2	
Sonderan	gebot	e			-	des Mon	
Darkseed 1.5		9,- DV	P		Anst TFX	DGS	* 66,- DV * 84,- DH
Hook Space Quest 4		9 DV 9 DV			CD	ROM ac Mansion 2	
1949	TL- IV	Eye of Bals 3 Docks	76-79	Letter 3	60-26	Space Rulk	84,- 08
-Train	10. IV	f 15 Str. Eagle 3	90,- 04	Rad News	* 74. 28	Space Legends	72,- 08
Constantion Set	40 DE	Fairy Tales	25,- 08	Mariac Marsies 2		Space Qu.1-4 Comp	74, B
los of T. Paolic	66,- DB	Falcon 3.9	90,- DI	Margin Mand	15,-10	Space Quest 5	44,- DF
Noier Disk 1	48 - EF		50-08	Hight and Hapir 4	76 DV 64 DV	Special Forces Scar Trek	19. III
los over Europe 0	74,- 07	Fallen Empire	M- III	Highe and Hagic 5 Hunkey Island 2	76.01	Scarled Scarled	10.00
for Combat Class.	76,- EY 66,- DV	Fatty Bear	90,- EF	Humay Santas Humai Santas	60-00	Strigenby, Streets.	SA- DE
Grine A 329		Fields of Glory Fire And Sco	* SE- 98	MIL Rudey	75 - 200	Street Fighter 2	58-08
Sebus & 320 Amer.	84- DF	Fire And No.	66- DE		* 34, 08	Spilla Commander	84-98
None in The Dark Ambush at Sorinar		Biosimolytar 5.8	* 124- 01	Pariet	79,-08	-Speeach	42-19
Aufodrieung Oct.	H- IV	Forgotten Castle	* 76, DF	Penthause Het North	36- DF	-TactOperation 2	39,- DR
Bards Tale Constr.	16-16	Termula One or	90 - 04	Penthagar Deloss	54-W	Striker	66- DE
Iringy (87, 1-3)	48 - DH	Freddy Pharkos, DV	61, DV	Fishell Dreams	59,- 56	Strip Polerr 2	29,- 08
Buttle Chess 2	60-16	Gateway 2	M. B	Firstes Gold	86,- DE	Sponghold	44-B
Battle Chess 4000	66, DH	Ge Similator	79,- 04 59,- 04	Printed Police Quest 3	12,- 50 64,- 59	Stant Island	89, DF
Rattle Team	72, 38	God ! Cobline 1	64,- DV	Popul +Prenis Land	19, 10	Solwar 2000 Syndicate	78. 10
Battleide Data 2	48,- DH 75,- DV	Goblins 2 Goblins 3		Papalass 2	72,- DH	-Data Disk 1	18. DE
Betrayal at Randor Bloodwych	19, 08	Hannibal .	76-04	Powermanger	66-08	Take a Break Fiels.	200 80
Soly Blove	54,- DH	Namer Jump Jet	N- 16	Prince of Penis 1	32,-08	Task Force	90 00
Butekan.	12,- 08	Harrick!	* 18 IV	Prince of Penia 2	67,- DH	Seminator 2	25-16
Bood Man Prof 2.0	66,- 09	High Command	79,-19	Poster	H- 98	Transactica	SA-DF
Burning Steel	78 DV	Mictory Line 14-18	66- DF	Prisoner Spenich	39, 38	Infli	6, 0
-Data America	36- DV	Ryperspend	29,- 01		72,- 100	Twilght 2000	M- W
-Data 2 Sependil.	34- N	leca	89 DF	Quest for Glory 3	16,- DI 79,- DII	Dies 7	78,- DV
Burntime	71,- 21	Incredible Deluse	* 72. DV	Rained Drine	75, SM	Ultima 7-2 Serp.ls	76 - 08
Car and Driver	68 - DE	Incredible Machine	64,- DV	Rained Tycon Rainey Challenge	- H- H	-Data Silver Seed	- Q. Di
Castles 2 Ovintigh Kalumbut	64,- DH * 79,- DH	Indiana Jones 4 Indens	- M- DI	Red Barns	64. DI	Stone 8 Speech AccPack	* 75- 5H * 35- DH
Duck Y.Air Cambac	44 DF	Mar 2	60-DY	-Histon Disk 1	44-17	Usina Triugy 2	39 38
Gelication	90. DI	Jack Middless Gelf	32,- 04	Resm s.: Planten	90,-08	Utina Underworld	
Conanche	M-W	Jurassic Park	66,- DY	Bears to Jac	78,- 08	Utima Underw. 2	72,- 08
-House Disk I	48 DE	Reparen Gambit	79,-08	Sam+Max	17. B	If for Victory 4	6R,- EV
Grazy Cars 2	22, 08	Engraler	64,- DI			Biolog Fields	79,- 98
Crystals s.Endoria	78,-09	Kings Quest 6	77,- OII	Schutz LSibersee Seal Team	84-38	Walt Str. Ranager	79,- DI
Duly Cox Girl Pok	29,- 08	Lands of Lore DV	50,- DV 64,- DV	Sept Intelligence (A)	845.00	Warterth 2	76-19
Darkstands.	- N. III	Lagrado a Syrandia	64,- DV	Sensi Sociar 92/93	54-06	Willy Beamish	66-98
Darkmere NGA	N. W	Legends 6.Nyrandis Leisure S. Larry S	64-01	Seven Cit.o. Gold 1	66,- EV	Wing Comm Edition	
DSA Der Publisier	76 DI	Leoure Slarry 6	* 14. DI	Statewaster	76, 06	WC 2 + Spread: WC 2 Sp.Op 1+2	
Die Schline u.Biert	74 19	Lennings 2	78,- 08	Sherbock Holmes	TL. DI	Wing Canukadem	
Die Siedler	* 76.00	Los Manley Lost LA	39,- DV	Shattle	39 09	WW Wreding	29,- 08
Brank	78,- 08	LHE Arosck Chapper	36-38	Sleet Service 2	76.00	WWF Wresting 2	64,- 08
Dune 2	60,- DF	Links 386 Pro	81,- 04	Shehall Do Art	* \$4,- DH 78,- DF	X-Wing	72,- EY
Dungeon Rester	59,- DV	- Brilly Wol.(186)	45,- DE	Sim Arc Sim City Delcor	78. OV	3-Wing DB	H-18
Dynateck	66,- DY	Firestone 2 (384)	45,- EY	Sin Earth	84.08	Hosen & Wing	42-H
Estudiey Manager	78,- DV	-Pobble Brack(786) Lands of Power	78,- DI	Sin Farm	76 - DV	I-Wing Spyrade 5	1 SI-10
Eliza 2 Empire Delass	76 DF	Last in Time	84. DF	Sin Life	M-DI	Resoluti	72, 08
Erben des Throns	12,- DE	The Lest Willing	78,- DV	Some the Section	M. IV	Jappelin José	77, DI 42, DII
Ep of Scholler 2	38,- 81	CD-ROM	66,- DF	CD-RON	4 11	CD-R	
7th Goest	134-94	Galles 7 Gara.	* N/ W	Legent of Syrands	11.11	Ryder Cop	66-26
Surving Steel	84-39	Recory Line	66-39	Lord of the Rings	10,- 08	Secr.Weapon of	W 40- D
Santre	74. DF	BOX	100,-01	Lest in Sine	94-94	Space Quest 4	71,- 04
Q-fue Edition 1 "	64-DI	INCA 2	* 100 - 0V	Local Art Classic	70,- DV	Super Strike G	
3-Green + Maria Miss-	29 - 20	Jos Rela	79, 58	Raniac Marolen 2	94, DI	311	1 16-38
Der Patricier	H-D	January Park	14,-08	Resear Pressar	44.08	Surice 2	46.90
	BL-DI	Kep Ovet 5	59,- 58 M,- 56	Rebel Rossell.	91.11	IR Entervarid	
Eye a Behalder 1-3	76.76						
Eye s.Beholder (-3 Fredity Pharkis: Goldina 2	79,- DH 90,- DH	Eng Quez 6 Labyrists of Time	0.0	Resen to Jac.	16. DE	Wag Con.1 5 Soundblaster 2	

Versandkosten DM 7,- ab DM 250,- frei • Nachnahme + DM 5,- (zzgl. Zahlkartengebühr) Express + DM 8,- • Ausland nur gegen Vorkasse + DM 20,- Versandkosten Es gelten unsere AGB • Preisänderung und Irrtum vorbehalten • kein Ladenverkauf

Komplettlösung Dracula Unleashed

DER ERSTE TAG. FREITAG 28.12.1899

Am ersten Tag dieses Gruselabenteuers tappen Sie noch völlig im Dunkeln. Deshalb begeben Sie sich zunächst zum Zeitungsstand, um sich über die neuesten Geschehnisse zu informieren. Der Zeitungsverkäufer nennt Ihnen die Adresse des Saucy Jack, einer Kneipe im Herzen der Stadt. Anschließend besuchen Sie Ihre Verlobte Annisette. Aus den Händen des verstorbenen Andrew Bowen nehmen Sie das seltsame Stück Stoff an sich. Danach geht's weiter zum Hades Club. Nach der unangenehmen Unterhaltung mit Goldacre geben Sie ein Telegramm für Pater Janos auf. Dazu müssen Sie vor der Telegrafenstation die Anschrift des Priesters in die Aktionshand nehmen. Bei den Holmwoods erfahren Sie, daß Arthurs Kutscher ermordet wurde. Außerdem bekommen Sie noch die Adresse der Familie Harker. Ihr Drang nach Informationen führt Sie nun zu Jonathan Harker, doch dieser möchte noch nicht mit Ihnen reden. Dafür überreicht er Ihnen eine Visitenkarte mit der Anschrift seines Büros. Nach soviel Gerede ist es an der Zeit, etwas Flüssigkeit zu sich zu nehmen. Im Saucy Jack's bekommen Sie außer kühlem Bier auch einige wertvolle Tips über die Bloofer Lady. Danach fahren Sie zum Buchladen. Der seltsame Mr. Horner hat tatsächlich die 'Tales of Evil' vorrätig. Da es sich um kein neuwertiges Buch handelt, bekommen Sie es, zusammen mit der Adresse der lokalen Irrenanstalt, geschenkt. Um mehr darüber zu erfahren, begeben Sie sich natürlich gleich zum Asylum. Doch Doktor Sederik ist im Moment nicht zu sprechen. Trotzdem hat sich der Weg gelohnt, da Ihnen der Hausel seinen Gummiknüppel schenkt. Im Hades Club führen Sie anschließend ein seltsames

Gespräch mit Mr. Stransokowski. Da seine stark alkoholisierten Aussagen keinen rechten Sinn ergeben, werden Sie bei Holmwoods über das traurige Schicksal des früheren Virtuosen aufgeklärt. Gut erzogen wie Sie nun mal sind, liefern Sie dafür das Paket von Regina an die Büro-Adresse Jonathan Harkers (Dafür müssen Sie das Paket in thre Aktionshand legen). Doch dieser zeigt sich wieder nur kühl und sehr inkooperativ. Wenigstens gibt er Ihnen ein Kreuz für Ihre Verlobte mit. Mittlerweile ist der Abend angebrochen. Was gibt es schöneres für einen Menschen, als den Tag mit seiner Liebsten ausklingen zu lassen? Deshalb begeben Sie sich auch sofort zu Annisettes Haus und nehmen vorher das Kreuz in Ihre Hand, Doch während Ihrer Nachforschungen hat sich Annisette schon anderswo nach Trost umgesehen: Ihre Freundin Julliet bleibt über Nacht. Dafür bekommen Sie eine Rose geschenkt. Danach: ab nach Hausel

Dort befindet sich bereits die Antwort auf Ihr Telegramm an Pater Janos. Nachdem Sie sich genug über die Nachricht und das Messer gewundert haben, gehen Sie schlafen. Als süßen Traum kann man das nicht bezeichnen, was Sie in dieser Nacht noch erleben. Schweißgebadet wachen Sie um 2.30 a.m. auf. Da zu dieser Stunde aber noch niemand ansprechbar ist, stellen Sie mit der Funktion Pass Time die Uhr auf 7.00 a.m.

DER ZWEITE TAG. SAMSTAG 29.12.1899

Wie an jedem Morgen begeben Sie sich zunächst zum Zeitungsstand, um die wichtigsten Neuigkeiten zu erfahren. Unter den interessanten Artikeln, die Sie in Ihr Merkbuch einkleben, ist auch der Termin von Bowens Beerdigung auf dem St. Josephs Friedhof. Mit der Rose in der Hand besuchen Sie nun die Harkers. Als Rosenkavalier gewinnen Sie schnell das Vertrauen von Mina. Nach diesem Smalltalk versuchen Sie wieder, den Doktor des Asylums zu sprechen. Diesmal mit Erfolg. Er kann Ihnen zwar nicht konkret weiterhelfen, doch er nennt Ihnen die Adresse des Professor van Helsing in Amsterdam.

Also los zur Telegrafenstation. Zunächst nehmen Sie Pater Janos Adresse in die Hand. Ist dieses Telegramm aufgegeben, schicken Sie gleich noch eines an van Helsing.

an van Helsing.
Anschließend gehen Sie
nochmals in den Buchladen.
Beim Anblick des seltsamen
Stoffstücks nennt Ihnen Mr.
Horner die Adresse der Universität. Dorthin begeben Sie
sich, mit dem Stoff in der
Hand, als nächstes. Der Professor ist von Ihrem Fund sichtlich
angetan. Er versichert, ihn
näher zu untersuchen und Ihnen das Ergebnis zu telegrafie-

Ihr nächstes Ziel ist das Haus von Annisette. Ihrer Verlobten geht es sichtbar besser. Dafür wurde ihre Freundin von einer seltsamen Krankheit befallen. Den obligatorischen Tee nehmen Sie danach bei den Holmwoods. Im kleinen Kreis erzählt Arthur erstmals etwas über die Umstände von Quinceys Tod. Von dieser Geschichte angeheizt, treibt es Sie in Harkers Büro. Doch ohne dem Messer in Ihrer Hand wird Ihnen Jonathan nichts anvertrauen. Nach der Verabredung für den Abend fahren Sie zum Hades Club und reden wieder mit Goldacre. Danach ist es endlich soweit: Zuhause bei Harkers treffen Sie Professor van Helsing. Er weiht Sie in die unglaubliche Vampirgeschichte ein. Um diese Gruselabenteuer glaubwürdiger zu machen, überreicht Ihnen Jonathan sein Journal über die Verfolgung Draculas. Als Sie von Julliets Zustand berichten, will van Helsing sie sofort untersuchen. Also fahren Sie zu später Stunde noch einmal zu Ihrer Verlobten. Jetzt werden die letzten Zweifel beseitigt; denn Julliet

hat Bißwunden an ihrem schönen Hals. Der Professor ergreift sofort die notwendigen Gegenmaßnahmen. Während Miss Adams Sie bittet, Ihrem Verlobten, Goldacre, einen Brief zu bringen

Nicht erschrecken! Wenn Sie zurück auf die Straße gehen, wird eine Sterbesequenz eingespielt. Doch Professor van Helsing rettet Ihr Leben. Als nächstes überbringen Sie den Brief in den Hades Club. Na, wo wird der Schlüssel wohl passen? Natürlich. Goldacre ist ja nebenbei auch der Besitzer des Buchladens, Also Schlüssel in die Hand und nichts wie zum Buchladen fahren! Dort finden Sie Horners Geheimkammer und ein altes Manuskript. Da es mittlerweile schon sehr spät geworden ist, kommen Sie todmüde nach Hause. Dort angekommen, lesen Sie aber erst noch das Telegramm von Pater Janos, bevor Sie sich endlich aufs Ohr hauen. Nach dem erneuten Alptraum stellen Sie wieder die Uhr auf 7.00 a.m.

DER DRITTE TAG. SONNTAG 30.12.1899

Natürlich führt Sie auch heute Ihr erster Weg zum Zeitungsstand. Danach nehmen Sie das alte Manuskript in die Hand und fahren zur Universität. Nach der Unterhaltung mit dem Professor holen Sie Annisette ab. Auf dem Friedhof nehmen Sie dann gemeinsam Abschied von Andrew Bowen. Danach gilt es, keine Zeit zu verlieren. Mit dem Schlagstock bewaffnet, begeben Sie sich abermals zur Irrenanstalt. Dort retten Sie van Helsings Leben. Nun geht's heimwärts. Denn da liegt schon die Antwort des Uni-Professors. Nachdem Sie Gewißheit über das Alter des Stoffs haben, nehmen Sie wieder das Manuskript in die Hand und fahren zu Saucy Jacks. Van Helsing ist gerade dabei, seinen Kummer im Alkohol zu ertränken. Doch er bittet Sie, am Abend zu Harkers Haus zu kommen. Der anschließende Leichenschmaus bei den Holmwoods bringt

nicht viel Neues. Zurück auf der Straße lassen Sie die Zeit auf 8.00 p.m. wandern. Mit dem Manuskript in der Hand gehen Sie zu den Harkers nach Hause. Dort hören Sie erstmals die ganze Wahrheit über den grausamen Grafen Dracula. Anschließend rettet Ihnen van Helsing zum zweiten Mal das Leben. Besorgt um die Sicherheit Annisettes, fahren Sie als nächstes gleich zu Ihr. Leider schlafen Sie in dem gemütlichen Lehnstuhl ein und können so das grausame Geschehen hinter Ihrem Rücken nicht verhindern.

DER VIERTE TAG. MONTAG 31.12.1899

Aber ja doch! Auch heute hat der nette Verkäufer wieder eine Zeitung für Sie. Wie verabredet treffen Sie danach Mina Harker in Ihrem Haus, Mit dem Kreuz des Pfarrers Jenkins fühlen Sie sich bedeutend sicherer. Anschließend fahren Sie heim, um das Telegramm des Professors zu lesen. Wie gebeten, geht es als nächstes sofort zur Universität. Das Grauen sitzt Ihnen noch im Nacken, als Sie in Harkers Büro kommen. Dort erhalten Sie die nächste Hiobsbotschaft: Das Asylum brennt. Nix wie hin! Und siehe da, unter dem ganzen Schutt finden Sie auch einen Holzpflock und einen Hammer, Gott sei Dank! Jetzt ist es aber schon höchste Zeit, Annisette abzuholen, doch Mrs. Coldpepper teilt Ihnen nur kühl mit, daß Ihre Verlobte schon auf dem Friedhof ist. Aber auch Sie schaffen es noch rechtzeitig, um Julliet die letzte (?) Ehre zu erweisen. Als nächstes brauchen Sie unbedingt einen Drink, denn im Saucy Jacks liegt eine Nachricht von Arthur. Doch es ist noch lange nicht 9 Uhr, so besuchen Sie zunächst noch einmal Annisette. Dort weiht Sie van Helsing in seinen haarsträubenden Plan ein. Sie verabreden sich also zum Einbruch der Dunkelheit am Friedhofstor. Anschließend fahren Sie nochmals zum Hades Club, wo Sie bemerken, daß es ne-

ben dem eigentlichen Aufenthaltsraum auch noch eine Geheimkammer gibt. Bei den Harkers führen Sie dann ein Gespräch mit Mina. Danach drängt es Sie wieder zu Saucy Jacks. Was um alles in der Welt soll nur die seltsame Zeichnung Goldacres bedeuten? Nicht fragen, mitnehmen! Jetzt wird es richtig unheimlich. Mit Holzpflock und Hammer in der Hand betreten Sie zusammen mit van Helsing und Jonathan Harker den Friedhof. Der Anblick der untoten Julliet läßt Sie schaudern. Doch letztendlich vollbringen Sie Ihren Auftrag. Damit findet Annisettes Freundin endlich ihren Frieden. Nach dieser grausigen Tat fahren Sie zunächst zu Ihrer Verlobten und anschließend nach Hause. Dort lesen Sie die Nachricht von Doktor Sedrick, Mit der Dictaphonrolle in der Hand gehen Sie in Harkers Büro. Nun fahren Sie wieder zu Annisette, wo Sie das Böse persönlich, Graf Dracula, treffen. Zusammen mit Harker können Sie das Leben von Professor van Helsing gerade noch retten. Trotzdem ist er stark geihn ins Haus von Jonathan. kreuzt, wächst Ihre Sorge um Annisette. Also fahren Sie schnellstens zu ihr. Doch zu spät! Sie ist verschwunden,

schwächt. Deshalb bringen Sie ihn ins Haus von Jonathan.
Nachdem auch Mina dort aufkreuzt, wächst Ihre Sorge um Annisette. Also fahren Sie schnellstens zu ihr. Doch zu spät! Sie ist verschwunden, aber wohin? Als nächstes geht's zu Arthur Holmwood. Hier machen Sie die grausige Entdeckung, daß Regina nur ein Werkzeug des Grafen war. Jetzt gilt es, das Böse zu besiegen: Mit dem Kreuz von Pater Jenkins in der Hand betreten Sie den Hades Club und beobachten gespannt die Dinge, die

geschehen.
Geschafft! Das Böse ist
besiegt. Trotzdem brauchen
Sie Dracula Unleashed jetzt
nicht gleich zurück ins Spieleregal stellen. Denn diese Lösung ist nur ein Weg von vielen, um den Grafen zu besiegen. Probieren Sie andere
Taktiken aus und Sie werden
weiterhin mit neuen Filmsequenzen belohnt!

Thomas Brenner ■

EHBA " Soft "

Soft & Hardware Schusterbeckstrasse 24 94481 Grafenau Tel. 08552 / 4877 Fax. 4988

Artikel	Art	Preis
Aces over Europe	DV	81.50
Alone in the Dark II	auf A	unfrage
Anstoss	DV	71.20
Battle Isle II		infrage
Betrayal at Krondor	DV	81.50
Burntime	DV	81.50
CAF 2.2	DV	74.60
Comanche	DV	74.60 95.30
Comanche Data Disk 1	DV	53.90
Der Schatz im Silbersee	DV	89,90
Die Stedler		ofrage
Dracula	DA	83,80
Dune2	DV	66,60
Eishocky Manager	DV	86.10
Elite 2	DV	96,10 72,30
Eye of the Beholder 3	DV	95,30
Flight Simulator 5.0	E	86.10
Flashback	DV	72.30
Freddy Pharkas	DV	72.30
Gabriel Knight		infrage
Hannibal	DV	86,10
Ishar 2	DV	60,80
Jonathan	DV	96 10
	DV	86.10 81.50
Kings Quest 6	DV	88.40
Kolumbus Lands of Lore	DV	58.60
	DV	20.00
Larry 6	DA	67,70
Lotus Turbo Challenge 3	DV	06.20
MM2 (Day of Tentacle)	DV	95,30 81,50
Protostar	DA	68.90
Pinball Dreams		72,30
Prince of Persia 2	DA	90.70
Privateer	DA	
Privateer Speech Pack	DA	42.40
Sam & Max	DV	95,30
Seal Team	DA	83,80
Sensible Soccet 92/93		62.90
Simon the Socerer	DA	77,90
Space Quest 5	DV	72,30
Streetlighter 2	DA	68,90
Strike Commander	DA	92.90
Strike Com. Speech Pack	DA	39.90
Strike Com. Tactial Opera.	DA	42.40
Summoning	DV	88,40
Syndicate	DV	85,90
Syndicate Data Disk	DV	43,60
Turrican II		Infrage
Uluma 8	DV	92,90
Unlimited Adventures	DV	88,40
Whales Voyage	DV	71.20
Wing Commander Academy	DA	69.90
X-Wing	DA	95.30
X- Wing Upgrade	DV	46,90
B - Wing		

Sehr gute Spielesammlung :

Lords of Power DA 89,60 (Red Beron, Stient Sevice 2 Perfect Oeneral, Railroad Tycoon).

Microproso Spiele :

Dogfight	DA	92,90
F 15 Strike Eagle 3	DA	92,90
Fields of Glary	DV	92,90
Grand Prix	DA	92,90
Pirats Gold	DV	92,90
Railroad Tycoon de Luxe	DA	83,80
Rex Nebular	DA	88,40
Starlord	DV	92.90
Subwar 2050	DV	92.90
Task Force 1942	DA	92.90
The Legacy	DV	92,90

CD - Rem

Creative CD - ROM intern E 279,00 Creative CD - ROM extern E 349.00 Selange Verrat reicht f

Eye of the Beholder I - III		95.30	
Humans 1 & 2		67.70	
ndiana Jones 4	DV	88,40	
ron Helix	auf A	nfrage	
Kings Quest 6	DA	88,40	
Legend of Kyrandia		84.60	
Malonys (Comic	DV	59,50	
Maniac Mansion 2	DV	95,30	
Motor Stars	DA	99,60	
Rebel Assault	auf A	nfrage	

Soundkarten:

Sound Galaxy NX II	DV	199.00	
Sound Galaxy NX II Pro	DV	279,00	
Sound Galaxy NX Pro 16	DV	439,00	
Soundblaster SB 16 ASP	DA	429,00	
Soundblaster 16 SCSI-2		429,00	
Game Wave 32 N E U	DA	349.00	

Jaysticks:

Advanced Gravis Schwarz Advanced Gravis Transpa. CH Flight Stick Pro Gravis Game Pad	DA	72.00 76.00 159.00 49.90
---	----	-----------------------------------

Irritimer und Druckfehler verbehalten. Ladenpreise varieren , Ladenpeiten erfragen. Versandkosten: NN 3,50 - 3 DM Zahlkartengebill Spiel nicht gefunden?, Rusen Sie uns bitte an.

HANDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Wallnewitz Software



Comanche	DV	101 DM
Comanche Mission Disk 1	DH	47 DM
Comanche Mission Disk 2	DH	49 DM
Eishockey Manager	DV	80 DM
Jurassic Park	DH	67 DM
Lands of Lore	DV	67 DM
Lost Vikings	DH	91 DM
Manic Mansion 2	DV	87 DM
Pinball Dreams	DH	60 DM
Prince of Persia 2	DH	70 DM
Privateer	DH	87 DM
Privateer Speech Pack	DH	39 DM
Sam & Max	E	77 DM
Shadow Caster	DH	80 DM
Strike Commander	DH	87 DM
Strike Commander Speech P.	DH	33 DM
Strike Commander Tactic Op		30 DM
Symdicate	DV	80 DM
Wall Street Manager	DV	67 DM
X-Wing	DH	87 DM
X-Wing - Imperial Pursuit	DH	39 DM
X-Wing - Upgrade Kid	DH	56 DM

CD-ROM	00%	100	
7th Guest	DH	117	DM
Battle Chess	DH	94	DM
Der Patrizier	DV	91	DM
Dracula Unleashed	E	91	DM
Dune	DH	91	DM
King's Quest 6	DH	87	DM
Maniac Mansion 2	DV	98	DM
Monkey Island	DH	94	DM
Sherlock Holmes 2	DH	86	DM
Wing Commander 2 Deluxe	£	105	DM

Alle Spiele PC-Versionen
DV = Deutsche Version
DH = Deutsches Handbuch
E = Englische Version
Versand: DBP-Nachnahme 8 DM plus
Zahlkartengebühr
Preisirrtum und Preisänderungen
vorbehalten
Kein Ladenverkauf

Preisliste kostenlos anfordern

Wallnewitz Software Martinstraße 48 50259 Pulheim

Bischoff & Partner Tel.: 03 35/36 92 10

Fax 03 35/36 92 90 Fürstenwalder Straße 46 15234 Frankfurt /Oder

	ersion	PC	Amiga
Aces over Europe	DV	82 DM	3030
Anstoss	DV	72 DM	72 DM
Sone of the Cosmic Forge	DV	70 DM	67 DM
Burning Steel	DV	79 DM	COMMITTEE STATE
Surntime	DV	83 DM	70 DM
Civilisation	DV	95 DM	76 DM
Comanche	DV	89 DM	
Comanche Data Disk	DV	50 DM	
Derklands	DV	89 DM	0.55596
Der Schatz im Silbersee	DV	92 DM	83 DM
Eishockey Monager	DV	82 DM	74 DM
Elite 2	DV	70 DM	S8 DM
Eye of the Beholder 3	DV	82 DM	200
Flugsimulator 5.0	DV	131 DM	
Formula One Grand Prix	DA	95 DM	76 DM
Inco	DV	95 DM	
Ishar 2	DV	59 DM.	60 DM
Lands of Lore	DV	69 DM	
Legend of Kyrondia	DV	74 DM	69 DM
Pinball Dreams	DA	60 DM	SD DM
Prince of Persia 2	DA	69 DM	
Privateer	DA	87 DM	
Privateer Speech Pack	DA	40 DM	
Protestor	DV	76 DM	
Shadowcaster	DA	83 DM	
Street Fighter 2	DA	62 DM	59 DM
Strike Comander Toc. Op. 1	DA	39 DM	
Syndicate	DA	79 DM	65 DM
Transarctica	DV	52 DM	54 DM
	DV	75 DM	2100
Wing Comander 2 Wing Comander Academy	DA	73 DM	
I-Wing	DA	89 DM	
X-Wing Update Kit	DV	59 DM	
CD-ROM		27 000	
Surning Steel	DV	89 DM	
History Line 14/18	DV	82 DM	
Jutland	EV	133 DM	
Kings Quest 5	DA	79 DM	
Legend of Kyrondia	DV	79 DM	
Protoster	DA	79 DM	
Rebel Assoult	EV	95 DM	
Medien Roomen	**	7,7 6000	

Lieberung: Nachendowe B.50 DM + BP; Horkesse 7,50 (nor Eurocheck); Frei Hous S.00 DM (nor Room Freinhat /Oder)

Sie wollen mehr als nur die Coverdisk? Kein Problem! Ab jetzt können Sie auch Programme erhalten, die mehrere HD-Disketten benötigen und daher bis jetzt nicht als Coverdisk geeignet waren. Tolle Klassiker, aktuelle Demos und phantastische Preview-Versionen warten auf Sie!

Terminator Rampage

Ein geniales 3D-Spiel. Wer auf der Computer '93 in Köln an unserem Stand war, durfte es in unserem Messevideo bewundern. Irrsinnig schnelle und detaillierte Grafiken sowie hartnäckige Gegner motivieren über Stunden. (1 HD-Diskette, 1 Level)

Wertung:

Neu:



Subwar 2050

Die Unterwasser-Kampfsimulation. Das Wasser steht Ihnen bis zum Hals! Im Kampf um Energie und Nahrungsmittel müssen Sie mit Ihrem U-Boot allen Gegnern trotzen. Bislang einmalige Story und Qualität von MicroProse. (1 HD-Diskette)

Unsere Wertung:

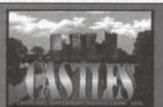
Neu!



Indiana Jones 4

Zum Klassiker der Abenteuerfilme gibt es auch eine noch nicht verfilmte Episode. Indy begibt sich auf die Suche nach dem sagenumwobenen Atlantis. Ein gelungener, autonomer Abschnitt des Gesamtepos. (1 HD-Diskette, 1 Abschnitt)

Unsere Wertung:



Castles

Zwei Programme, der Klassiker Castles 1 und der Nachfolger Castles 2 auf einer Diskette. Finden Sie die optimale Lösung zwischen wirtschaftlichem Erfolg und Ausbeutung der Untertanen für den Burgenbau. (1 HD-Diskette)

Unsere Wertung:

Hot-

für Bestellungen and Reklamationen

Telefon: 0911/ 30 15 00 PC Games

Absender:

Name, Vorname

Telefon

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort.

Je 3,5" HD-Diskette DM 4,-; besteht ein Demo aus mehreren Disketten, so-kostet jede Zusatzdiskette DM 2,50. Zum Gesamtpreis kommen noch DM 3,- für Verpackung und Versand hinzu. (Austind: Barzahlung + DM 10,- Pono)

- 1. Terminator Rampage (DM 4,-)
- 2. Subwar 2050 (DM 4,-)
- 3. Indiana Jones 4 (DM 4,-)
- 4. Castles 1 & 2 (DM 4,-)

Wollen Sie ab sofort Nachnahmegebühren von DM 7,bei jeder Sendung sparen? Ja, dann senden Sie jetzt diesen Coupon mit ausgefüllter Einzugsermächtigung an uns zurück.

Zahlungsweise:

Rechnung buchen Sie bitte von meinen Konto ab

BLZ: Bank:

☐ Gegen Nachnahme (+ DM 7,- Nachnahmegebühr)

Scheck, Bargeld liegt bei

Hechtsverb, Unterschrift

Senden Sie diesen Coupon an:

ASTAT MEDIA GmbH

PC-Demo/Sharewareservice

Kobergerstraße 41

90408 Nürnberg



Das Imperium schlägt zurück.

Quicksoft Beratung ' Verkauf ' Service

Quicksoft Computer GmbH, Bärenstr. 8, 78054 Schwenningen

Rufnummern im intergalaktischen Fernsprechnetz: (07720) Tel.: 31046 / 31068 / 32083 FAX: 33069

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr. Preisänderungen vorbehalten. Lieferung per Nachnahme. Frachtkoste Vorauszahlung 12,- Eitzuschlag 7,- Ausland 30,- Vorauszahlung 25,-



Auf die empfohlenen Verkaufspreise der Hersteller

	2/10/
M	34/0
-	ichlas Nachter

!!! Spitzen !!! Gewinnspiel

34% Nachlaß. Wie ist das überhaupt möglich?

Wir sind ein Software Großhandel, verkaufen die Software aber nicht nur an Händler, sondern auch an Endverbraucher (wie Euch), aber zum gleichen Preis!!!!

Wir liefern alle Spiele, die auf dem Markt erhältlich sind. Die Ladenpreise schwanken.

Für welche Systeme können wir liefem?

Amiga, IBM und Kompatible, Atari STT, C64, Spectrum, Schneider CPC, C16/+4 Atari XL, CDTV, Atari 2600, Atari 7800, Atari Lynx, Game-Boy, Game-Gear, Sega-Master, Sega-Mega, NES, Lösungsbücher und Komplettlösungen.

Wiebekommt/hrden Preiseines Spiels heraus?

Ganz einfach:

- 1. Ihr ruft uns an.
- Ihr bestellt unseren Katalog gegen eine Schutzgebührvon DM 5,00 (in Briefmarken).
- 3. Ihr rechnet ihn Euch selber aus.

Wie rechnet Ihr den Preis eines Spiels aus?

Ihr nehmt einfach den empfohlenen Verkauspreis eines Spiels, den rechnet Ihr mal 0,66, und das Ergebnis ist Euer Einkaufspreis bei uns.

Nun ein Beispiel: Desert Strike (Amiga) empfohlener Verkaufspreis = DM79.95

79,95 x 0,66 = 52.77

Vorteile für Euch:

- Alle Spiele sind gleich günstig, auch die Spiele, die nicht in der Werbung stehen, das bedeutet für Euch, Ihr könnt ein Spiel, das es noch nicht gibt, vorbestellen, und könnt sicher sein, daß es 34% unter dem offiziell empfohlenen Verkauspreis liegt.
- Alle Aufträge werden innerhalb von 18 Stunden bearbeitet.
- 3. Alle Spiele in der neuesten Versi-

Bei allen aufgeführten Preisen ist der Nachlaß bereits abgezogen.

Programm		Amiga I	BM/PC
1869	DV	68.37	82,04
A-Train	DV	79,17	92,37
Alone in the Dark	DV	19,11	85,77
	DA	Vorb.	Vorb.
Alone in the Dark 2	PM	Vorb.	
Anstoli	DV	VOID.	Vorb.
Ambush at Somier	DA	20.07	92,37
Arabian Nights	DA	59,37	
Archer McLeans Pool	DV	Vorb.	59,37
B-17 Flying Fortress	DA	72,52	98,97
B.C. Kid	DA	46,17	***
Battle Team	DV	65,97	79,17
Burntime	DV	*******	79,17
Blastar	DA	Vorb.	-
Body Blows	DA	52,77	-
Bundesliga Man.Pro 2.0	DV	65,97	65,97
Civilisation	DV	79,17	92,37
Comanche White L.	DV		92,37
Comanche Data Disc	DV	-	46,17
Conquest of the Long.	DA	65,97	79,17
Curse of Enchantia	DV	79,17	79,17
Cyberrace	DV	-	Vorb.
D-Generation	DA	26,37	65,97
Daughter of Serpents	DA	72,52	79,17
Dark Queen of Kryn	DV	-	79,17
Day of the Tentakel	DV		85,76
Das schwarze Auge	DV	72.52	79,17
Das schwarze Auge 2	DV	Vorb.	Vorb.
Der Patrizier	DV	65,97	79,17
Desert Strike	DA	52,77	-
Dune 2	DV	59,37	72,52
Dogfight	DA		92.37
Dynablaster (mit Adap.)	DA	59,37	65,97
Eco Quest 2	DV	00,01	79,17
Eishockey Manager	DV	72,52	79,17
Elite 2	DA	Vorb.	Vorb.
	DV	VUID.	79,17
Eye of the Beholder 3	DA	- marin	
F-15 Strike Eagle 3	DA	ED 27	92,37
Flashback Franks Dhadas	DV	59,37	65,97 79,17
Freddy Pharkas	DV	70 17	
Formula 1 Gr. Prix		79,17	92,37
Global Gladiators	DV	Vorb.	771183
Goal		52,77	06.77
Gobliins 2	DV	65,97	85,77
Gobliins 3	DV	Vorb.	Vorb.
Global Conquest	DA	05.07	92,37
Gunship 2000	DA	65,97	92,37
Harrier Jump Jet	DA	70.47	92,37
Hexuma -	DV	79,17	79,17
Hired Guns	DA	59,37	79,17
History Line	DV	79,17	79,17
Human Race	DV	65,97	79,17
Indiana Jones 4	DV	79,17	85,17
Inca	DV	*******	92,37
Inca 2	DV		Vorb.
Inferno		Vorb.	Vorb.
Jack the Ripper		Vorb.	Vorb.
John Madden Football 2	DV	me in	65,97
Jonathan	DV	79,17	79,17
Jurrassic Park	DV	Vorb.	Vorb.
KGB	DV	59,37	72,57
Kaiser	DV	92,37	92,37
Kings of Adventure	DV	65,97	79,17
Kings Quest 6	DV	-	79,17
Lands of Lore	DV	Vorb.	79,17
Legacy	DA	Vorb.	85,71
Leisure S. Larry 5	DV	********	79,17
Larry 6	DV	25.55	Vorb.
Legend of Kyrandia	DV	65,97	79,17
Lemmings	DA	52,77	65,97
Lionheart	DA	52,77	
Links 386 Pro	DA		92,37
Lord of the Rings 2	DA	65,97	65,97
Lost in Time	DV	-	-
Lother Matthäus	DV	Vorb.	Vorb.
Might and Magic 5	DV	-	85,77
Monkey Island 2	DV	79,17	79,17
Mortal Combat	DV	Vorb.	Vorb.
Patriot '	DA	-	79,17

Programm		Amiga I	BM/PC
Perfect General	DA	72.57	72,57
Perfect General Data	DA	46,17	46,17
	DA	Vorb.	79,17
Prophecy of the S.		VOID.	100000000000000000000000000000000000000
Prince of Persia 2	DA	40.47	65,97
Pinball Dreams	DA	46,17	59,37
Pinball Fantasies	DA	52,77	-
Pinball Illusions	DA	Vorb.	70.47
Pirates Gold	DV		79,17
Plan 9 (mit Videofilm)	DV	79,17	92,37
Populous 2	DV	59,37	72,57
Quest for Glory 3	DV	-	79,17
Ragnarok	DA	Vorb.	85,77
Railroad Tycoon Delux	DA	-	85,77
Ringworld	DV	-	79,17
Sensible Soccer 92/93	DV	46,17	52,77
Shadow of the Comet	DV	-	85,77
Sim City/Populous	DA	52,77	72,57
Sim Earth	DV	79,17	79,17
Stunt Island	DV		99,37
Street Fighter II	DA	59,37	59,37
Strike Commander Sp.	DA	-	32,97
Syndicate	DA	59,37	79,17
The Legacy	DA	******	85,77
The Lost Vikings	DA	59,37	79,17
The Siege			65,97
Tornado	DA	Vorb.	72,57
Turrican	DA	19,77	
Turrican 2	DA	13,17	Vorb.
Turrican 3	DA	46,17	*******
Transarctica	DV	59,37	72,57
Ultima 7	DV	00,01	85,77
Ultima 7 Tell 2	DA	2.10110	72,57
Ultima Underworld 2	DA	The same	72,57
Veils of the Darkness	DV		72,57
Vikings-Fields of Conq.		46,17	85,77
Wax Works	DV	65,97	79,17
Walker	DA	59,37	10,11
Warlords 2	Dire	00,01	79,17
Whale's Voyage	DV	59,37	72,57
	DV	90,01	92,37
Wizardry 7	DV	70.17	02,01
Wing Commander	DV	79,17	79,17
Wing Commander 2	DA	40.47	10,11
Woddy's World X-Wing	DA	46,17	85,77
CD-ROM	Enri	Preis:	30,17
OU NOM		1 county	
7th Guest	DA	143,96	
Air Warrior	DA	95,96	
Animals	-	103,96	
Battle Chess		79,96	
Blue Force		103,96	13.0
Carmen World Deluxe	MA	143,96	11
Chess Maniac	1000	95,96	
Curse of Enchantia		79,96	
Der Patrizier	DV	103,96	61
Dune	MV	103,96	
Eye of the Beholder 3	on v	87,96	dia an
F117A/F15 2+OP.DES.S	т.	103,96	-
Gunship 2000+SCEN D.		95,96	
	DV	127,96	
Inca	UV	121,30	

Indiana Jones 4

Kings Quest 6 Logend of Kyra

Napoleonics

Pacific Island

Shuttle

59,37 65,97

PGA Golf Plus

Lord of the Rings

Maniac Mansion 2 Monkey Island

Sherlock Holmes 2

Sherlock Holmes 3

The Lost Treasures
The Lost Treasures 2

Ultima Underworld 182 Wing C.2 Deluxe

Space Quest 4

Ultima 1-6

Jutland Kings Quest 5 103.96

143,96

103.96

119.20

103.96

79.96

127,96

103,96

95,96 79,96

55.96

143,96

127.96

Wir verlosen:

100 x den Streetfighter II für PC oder Amiga!!

Was ist zu tun:

In unserer Anzeige verbirgt sich der Namen eines Spiels, den wir seiber erfunden haben. Das Spiel ist also auf dem Markt nicht achtitisch

Wenn Ihr den Namen des Spiels herausfindet, auf eine Postkarte schreibt und an uns schickt, nehmt Ihr an der Verlosung teil.

Einsendeschluß 31.12.1993 Der Rechtsweg ist ausgeschloßen.

Neuhelten:

Electro Body	DA	-	32,97
Flighsimulator 5.0	EA	100	92,37
leartlight	DA	*****	32,97
Protostar	DV	****	72,57
Seven Cities of Gold	EA	-	62,67
Sim Farm	EA	-	72,57
Wall Street Manager	DV	-	79,17
rolloel	DA	52.77	59,38
Combat Air Patrol	DV	59,38	-
Soccer Kid	DA	59,37	-
Woodys World	DA	46.17	-
NHL Hockey	DA	-	79,17
Onyx	DV	Vorb.	Vorb.
Privateer	DA	-	85,77
Privateer Speech Acc.P.	DA	-	36,27
Space Hulk	DA	62,67	
Napoleonics	DA	59,37	65,97
F17 Challange	EA	26,37	
Nippon Safes Inc.	DV	52,77	65,97

Zubehör:

Constitution of EUDD	8,95
Leerdisketten 3,5" DD	
Leerdisketten 3,5" HD formatiert	14,95
Leerdisketten 5,25" HD	9,95
Soundblaster 2.0 DV	169,95
Soundblaster ASP 16 DV	449,95
Adlib Gold	379,95
Joystick Competition Pro 5000	26,95
Joystick Competition Pro Star	35,95
Joystick Competition Pro Mini	35,95
Joystick Competition Pro PC	43,95
Mausmatte	4,95
X-Copy Tools inkl. Hardware	89,90
Diskettenbox 40 Stück	9,95
Diskettenbox 80 Stück	14,95
Quicksoft Sonnenbrille mit UV-Schutz	24,95
SEGA Rucksack '	71,95
SONIC 2 Uhr	44,95

Lösungsbücher:		
Bard's Tale 3	DV	22,50
Curse of Enchantia	DV	24,30
Dungeon Master	DV	22,50
Elvira 2	DV	13,50
Eye of the Beholder 3	DV	24,30
Freddy Pharkas	DV	13,50
Indiana Jones 4	DV	13,50
Might+Magic 5	DV	24,30
Ultima 7	DV	22,50

Android

"Bring Android

to life!"

Installationsanleitung

Legen Sie die Coverdisk in Ihr Diskettenlaufwerk und geben Sie am DOS-Prompt (C:) die folgenden Anweisungen ein:

MD ANDROID

CD ANDROID

COPY A:*.* oder COPY B:*.*

ANDROID

Die Demo entpackt sich nun selbst.

Den Epic Pinball-Table starten Sie mit dem Befehl PINBALL.

Die Regeln für ANDROID

Während des Spiels genügen Ihnen drei Tasten zur Bedienung von ANDROID. Mit der linken SHIFT-Taste steuern Sie den linken Flipper, mit der rechten SHIFT-Taste den rechten Flipper und mit der SPACE-Taste betätigen Sie den Kugeleinwurf. Wenn sich die Kugel erst einmal im Spiel befindet, dient die SPACE-Taste dazu, den Tisch anzustoßen.

Wie jeder Flippertisch aus der Spielhalle, hat auch der ANDRO-ID ein Thema: Sie müssen einen Androiden zum Leben erwecken. Zunächst gilt es, alle Körperteile des Androiden zusammenzusetzen und zu aktivieren, danach sollen alle seine Funktionen durchgetestet werden.

1 - Die Rollover Lanes

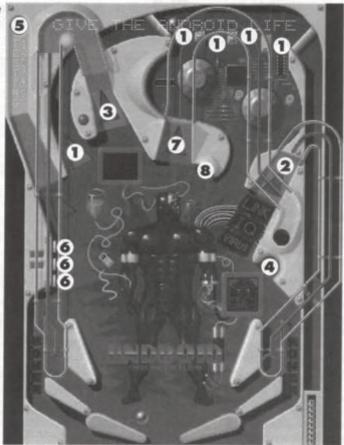
Wenn die Kugel durch denjenigen der vier Zwischenräume rollt, der zu Anfang des Spiels blinkt, winken Ihnen zwei Millionen Punkte. Während des Spiels können Sie den Bonus vervielfachen (x2, x3, x4 oder x5), wenn Sie mehrmals alle vier Leuchten aktivieren.

2 - Rechte Rampe (Computer Link Ramp)

Mit dem ersten Schuß über die Rampe schließen Sie den Computer an den Androiden an ("Link Android to Computer"), was gleichzeitig die linke Rampe aktiviert.

3 - Linke Rampe (Computer Ramp)

Die linke Rampe ist der Schlüssel dazu, Ihren Androiden zum Leben zu erwecken. Um diese Rampe überhaupt zu aktivieren, muß die Kugel zunächst über die rechte Rampe rollen. Wenn die linke Rampe aktiviert ist (rotes Licht), können Sie beginnen, die verschiedenen Programme im Androiden zu installieren. Wenn Sie die Kugel über diese Rampe schießen, wird Ihnen am oberen



Bildschirmrand eine Aufgabe eingeblendet. Erfüllen Sie diese Aufgabe, so wird das jeweilige Programm im Androiden installiert. Wenn alle Programme installiert sind, wird der Android erwachen und Sie werden mit dem "Super Jackpot" belohnt.

4 - Die rechte Kugelfalle (Sink Hole)

Versenken Sie die Kugel einmal hier, so werden die physikalischen Systeme des Androiden aktiviert. Nach dem Aktivieren der Systeme müssen die Drop Targets abgeräumt und die Kugel in der linken Kugelfalle versenkt werden, um die einzelnen Systeme einzeln zu durchlaufen.

5 - Die linke Kugelfalle (Test Hole)

Um jedes physikalische System zu testen, muß die Kugel hier versenkt werden. Wenn Sie Arme und Beine ("Arms" und "Legs") installiert und aktiviert haben, winkt Ihnen das "Dual Ball Play".

6 - Die Drop Targets

7 - Die mittlere Rampe

8 - Die mittlere Kugelfalle

Jeder Schuß in die mittlere Kugelfalle wird mit 100.000 Bonuspunkten belohnt.

DIE AKTUELLEN VERKAUFSCHARTS

ermittelt von media control

- 1 (17) Privateer Origin/2. Monat
- 2 (13) Flight Simulator 5.0 Microsoft/2. Monat
- 3 (1) Maniac Mansion 2 LucasArts/4. Monat
- 4 (-) Elite II Frontier Gametec/1. Monat
- 5 (2) Syndicate Electronic Arts/5, Monat
- X-Wing 6 (3) LucasArts/9. Monat
- 7 (7) Pinball Dreams 21st Century/4. Monat
- 8 (11) Lands of Lore Virgin/3. Monat
- 9 (9) Prince of Persia Broderbund/4. Monat
- The Lost Vikings 10 (6) MicroProse/3, Monat

CD-ROM

1 (1) The 7th Guest 2 (2) Maniac Mansion 2 LucasArts/4. Monat Ascon/7. Monat 3 (3) Der Patrizier 4 (5) Dune

5 (9) Wing Commander

6 (6) Monkey Island

7 (4) King's Quest 6

8 (7) Sherlock Holmes 2 Mindscape/7. Monat

9 (10) SWOTL

10 (10) Battle Chess

Virgin Games/7. Monat

Virgin Games/4. Monat

Origin/7. Monat

LucasArts/7. Monat

Sierra/4. Monat

LucasArts/7. Monats

Interplay/7. Monat

Inserentenverzeichnis

Bischoff & Partner61	Multimedia Soft69
Bomico2, 3, 28, 29, 37	Mystic Games47
Bünzli47	Okay Soft13
Coktel Vision37	On-Line117-122
Computec Verlag71, 93,	PAS57
105, 107,109	Pfister Spieleversand67
Dongleware35	Psygnosis53
Dudek23	Quicksoft63
Dynamics Marketing23	Royal Soft Berlin77
EHBA-Soft61	Rushware15
Electronic Arts 24, 25, 125	Reis Elektronik85
Empire43	SOFT & SOUND41
FDS35	Softwarevertrieb Füllbeck .45
Game Tec15	Software Discount Mann49
Graf Software47	Sunflowers2, 3, 28, 29
Groß Electronic75	Teschke
Happy Soft51	Topshare27
Henkel & Triebner45	Transtec GmbH126
Intel20, 21	
Intersoft55	Traumwelt
Joysoft31	Turtle Soft59
Mad Data91	Wallnewitz Software61
Media Point9	100 200 200 100 200
Micro Magic11	Der gesamten Auflage liegt
MicroProse73	ein Prospekt der Firma EMP
Mirox19	bei.

Wir übernehmen Garantie,

daß jede Coverdisk unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die Diskette zuerst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so füllen Sie bitte den abgedruckten Coupon aus, kleben ihn auf eine Postkarte und senden diese an die angegebene Adresse. Wir werden Ihnen unverzüglich ein neues Exemplar zukommen lassen.

Coupon:

Garantie PC Games Coverdisk 1/94

Die Vervielfältigung unserer Disketten unterliegt einer strengen Qualitätskontrolle. Sollte dennoch einmal eine Diskette nicht lauffähig sein, einfach den Garantieschein ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und abschicken an:

COMPUTEC Verlag GmbH & Co. KG - Reklamation PC Games -90327 Nürnberg

ends.
nefer D
00.0230









Das Adventure Buch II

Wie oft haben Sie sich schon nächtelang an einem Adventure-Rätsel festgebissen und kamen einfach nicht mehr weiter? Dieses frustrierende Erlebnis wird wohl jeden Hobby-Spieler schon einmal ereilt haben. Kein Wunder, werden die Spiele doch immer komplexer und umfangreicher. Aus diesem Grund hat Spieleguru Carsten Borgmeier jetzt das ultimative Nachschlagwerk für alle Computer-Abenteuerer zusammengestellt. Sein neuestes Buch enthält Komplettlösungen für 20 der aktuellsten und kniffligsten Adventures. Darunter sind Top Highlights wie Alone in the Dark, Day of the Tentacle und Gobliins 2. Anschaulich geschrieben, mit vielen Screenshots illustriert, kann leicht der jeweilige Lösungsweg nachvollzogen werden. Nicht enthalten sind übrigens die Spiele der Firma Sierra Online, denn für die wurden eigens zwei Sonderbände er stellt, die ebenfalls im Sybex Verlag erschienen sind.

Packprogramme

Früher oder später muß jeder PC-Anwender einmal Dateien von der überstrapazierten Festplatte auslagern. Damit solche Säuberungsaktionen nicht als Massen-Disketten-Grab enden, bedient man sich immer häufiger der weit verbreiteten Packprogramme. Michael Althövel erklärt in diesem Buch die Bedienung und die wichtigsten Parameter der Standard-DOS-Packer LHA, PKZIP/PKUNZIP und ARJ. Zusätzlich wird auch der Umgang mit dem Windows-Packer WinZip anschaulich erklärt. Auf der beigefügten Diskette befinden sich die aktuellsten Shareware-Versionen der beschriebenen Programme. Für speicherintensive Photodateien wird der PhotoStacker empfohlen. Hierbei handelt es sich zwar um kein Shareware-Programm, trotzdem ist auf der Diskette eine eingeschränkte Version dieses JPEG-Packers enthalten.

PC-Grundwissen

Für Neulinge ist es heutzutage sehr schwer, sich in die Materie PC einzuarbeiten. Alfred Roßkamp umschreibt kurz und prägnant die vielen Fachwörter, die den Alltags-Usern wie selbstverständlich über die Lippen gehen. Dabei gliedert sich das Buch in mehrere Teile. Zunächst wird allgemeines Wissen über den PC und seine Komponenten vermittelt. Die weiteren Kapitel beschäftigen sich mit dem Betriebssystem und den Benutzeroberflächen. Abschließend bekommt der PC-Einsteiger Einblicke in repräsentative Windows-Programme wie Excel, Works für Windows und Word für Windows. Der Autor war bestrebt, seine Erklärungen stets auf das Wesentliche zu konzentrieren. Dadurch konnte zeit- und nervenaufreibender Ballast vermieden werden. Trotzdem enthält PC-Grundwissen alles, was Sie für die tägliche Arbeit mit Ihrem PC benötigen.

OS/2 2.1 Referenzhandbuch

Das Ende für das veraltete DOS-System scheint gekommen: Immer mehr Firmen und Programmierer schwören auf den Einsatz des 32 Bit-Betriebssystems OS/2. Anfangs mit vielen Schwächen behaftet, läßt die Version 2.1 eigentlich keinerlei Wünsche mehr offen. Selbst große Entertainment-Softwareschmieden, wie beispielsweise MicroProse, setzen neuerdinas auf das Betriebssystem der nächsten Generation und bieten Ihre Produkte auch für diesen Standard an. Für alle Umsteiger bietet das OS/2 Referenzhandbuch schnelle Hilfe bei Problemen. Behandelt wird der Umgang mit der Benutzeroberfläche, außerdem wird beschrieben, wie man das System optimal auf dem Rechner installiert und konfiguriert. Zusätzlich beinhaltet das Buch auch noch die offiziellen Syntaxdiagramme der OS/2 Befehlsreferenz.

Borgmeier, Carsten Das Adventure Buch II Sybex 350 Seiten DM 39,80 ISBN 3-2155-0084-2 Altenhövel, Michael Packprogramme Sybex 160 Seiten DM 24,80 ISBN 3-8155-5638-4 Roßkamp, Alfred PC-Grundwissen dtv 320 Seiten DM 19,80 ISBN 3-4235-0118-9

Babiel, Jochum OS/2 2.1 Referenzhandbuch Sybex 385 Seiten DM 49.-ISBN 3-8155-7044-1



Flugsimulation 5.0

Wie Sie schon unserem Testbericht in der letzten Ausgabe entnehmen konnten, geht beim Flugsimulator 5.0 nichts besonders schnell vonstatten. Weder die Grafik noch der Einstieg in das komplexe Programm kann als flüssig bezeichnet werden. Wenigstens für letzteren Punkt gibt es Abhilfe: Sybex hat im Rahmen seiner QuickStart-Reihe einen Platz für Microsofts neuen Flugsim reserviert. In 20 Schritten werden Ihnen die Grundlagen des Programms erklärt. Angefangen bei der Installation bis hin zu einem komplett geplanten Flug über die Alpen wurde nichts bei dem Schnelleinsteiger-Buch vergessen. Für die Luftakrobaten, die trotz der vielen Schwachpunkte des Flugsimulator 5.0 nicht mehr ohne "Photo-Realistic"-Grafiken abheben möchten, ist dieses Buch eine sinnvolle Anschaffung.

Das Rollenspiele Buch

Rollenspiele gewannen in den letzten Jahren immer mehr an Stellenwert. Man wird kaum einen PC-Besitzer finden, der sich noch nicht mit einem Spiel dieses Genres auseinandergesetzt hat. Doch da der Schwierigkeitsgrad dabei sehr hoch angesetzt ist, bereiten die Gegner dem Rollenspieler schon mal rasch ein unerwartetes Ende. Ab jetzt gibt es aber keinen Grund mehr, warum Sie weiterhin in Verliesen verrotten oder gegen die zahlreichen Fantasy-Monster den kürzeren ziehen sollten. Denn Carsten Borgmeiers Rollenspiele Buch hilft Ihnen, Licht in die geheimnisvollen Welten zu bringen. Komplett mit Karten und Handlungsanweisungen werden 13 Rollenspiel-Hämmer gelöst. Doch damit nicht genug. Als weiterer Bonus liegt dem Buch auch eine Diskette mit spielbaren Levels von Ishar 2 bei

Dille, Raudszus Flugsimulator 5.0 Sybex 157 Seiten DM 19,80 ISBN 3-88745-262-3

Borgmeier, Carsten Das Rollenspiele Buch Sybex 279 Seiten DM 39,80 ISBN 3-8155-6507-3

A CONTRACTOR CONTRACTOR				ELEVEI AX: 0561/		/
				NSPIE		KA
Blace in the Dark Anthermone Araban Rights Bernapol or Konder Crystals acEnderia Darksond Darksond I.S 20A Be Soline o.Bent Bone I. Sone I. See of Behelder I. Eye of	M. D 12, 2 12, 2 13, 2 14, 2 14, 2 14, 2 14, 2 15, 2 16, 3 16,	Book been bedook jump 4 blaze 2 bedook jump 4 blaze 2 bedook bet bedook bedook bedook bedook bedook bedook bedook bedook bedook	29. 0 44. 0 85. 5 72. 0 64. 0 72. 0 77. 0 19. 0 77. 0 40. 0 77. 0 40. 0 78. 0 40. 0	Secret Mankey bid! Studencamer Studencamer Studencamer Studencame Studencame Studencame Studencame Studencame Studencame Studencamer Stude		MPFPRE
Fargettes Carlle Foodly Pharkas DF Gathway 2 Gablins 2 Gablins 2 Gablins 3 Heart of China Heinstall	11.0 61.0 61.1 61.0 61.0 61.0 61.0 71.1 61.1 71.0 71.1 71.0 71.1	Minkey bland 2 Desicrate Palice Quest 3 Quest for Glory 3 Resum as Jimasson Resum to Jim Lon-Has Ichatz (Silberson	M. 0 M. 0 M. 0 M. 0 M. 8 M. 8 M. 8 M. 8 M. 8	Ultima 8 - Speech Act. Pack Ultima Tology 2 Ultima Unt. od.2 Wees Willy Beamith Alice Street 2	79, 8 39, 8 32, 8 32, 8 40, 9 40, 9 40, 8	ISE
400	AC	TION/	ARCAI	DE		172
Alies Breef 25 72 Annulys Annu	\$4, 8 21, 8 22, 8 54, 8 54	Lennings I Linn Rect I Linn Rect I Linn Rect I De Last Villag Belowski Linn Rectal Entertain Con any length of the Control of the Control Control of the Control Contr	現。 第	Sodhal + Dr. a. Fair Synothal 2 Soul Septe 1 Soul Septe 2	10	34121 KASSEL
400	SONS	TIGES	ZUBE	HÖR		141
10 isself for Game 18 Cameroca, 2.8 Remm Sig Sea Sand Stan Ford 2.9 Carde a St-Reise Cone Rear Coary Care 2 Coary Gare 2 Coary Gare 5 Coary Gare 6 Coary Gare 6 Coary Gare 6 Coary Gare 7 Coary Gare 6 Coary Gare 6 Coary Gare 7 Coary Gare 6 Coary Gare 7 Coary Gare 6 Coary Gare 7 Coary Gare 7 Coary Gare 7 Coary Gare 7 Coary Gare 8	78, 8 112, 0 (12, 0 * 66, 0 66, 0 * 84, 8 60, 8 56, 8 56, 8 66, 0 66, 0 31, 0 31, 0 22, 8 22, 8 21, 8 21, 8 21, 8 21, 8	Gated Guitaton Ged 1 Named 1 Jack Middless Gell Jaks Saves, Secon Josha in Hight Links (246 Pro Public Boats(264) -Joses Borth Links (266) Links (266) Links (266) Links (266) Links (266) Links (266) Links (266) Links (266)	" 58, 8 55, 8 66, 5 12, 8 13, 8 15, 8 13, 8 15, 8 13, 8 15, 8 14, 8 15, 8 16,	Ro Second Price Parsing Shot Posthouse Set Kunth Posthouse Bellane Premise Palane Premise Palane Second Fig. 13 Second Fig. 13 Sec	17, 8 18, 8 14, 9 14, 0 14, 1 14, 0 14, 1 14, 0 14, 1 14, 1 17, 2 14, 1 17, 2 14, 1 18, 1 1, 1 18, 1 18, 1 1, 1 18,	NEG 48 b • 3
Delane P.4.5 AGA. Eisbookey Manager Formula One GP	31, 0 32, 0 91, 1 31, 1	Lone Compli(1-3) Manchester United	27. 8 27. 8	Wayne Greatly 3 World	N-1 H-1 H-1	ź
Frant PS Footb.93	STRAT	EGIE/	SIMUL	ATION	26.11 26.11	A
HAS A-Toin A-Toi	78. 0 64. 0 12. 0	Egit to Throws. 2	Ma. 8 Ma. 8 12.0 8 Ma. 9 14.0 8 15.0 8 16.0 8 16.0 8 16.0 8 17.		H. H	FISTER • SPIELEVERSAND • DORMA
Yet Good State of Sta	17. 00 17. 00 17. 00 18. 00 18. 00 18. 00 17. 00 17. 00 18. 00 18	INCA 2 Inter Refer power in fast Law brazie, Park Eng Gent 5 Eulemann of Time Law of the Committee of the Committee of the Committee of the Committee of the Eng Last of the Eng Last on Time Last of Time Committee of the Last of	* 100, 07 * 71, 08 * 75, 08 * 76, 08 * 76, 08 * 76, 19 * 76,	Prosecur Tabel Assault Beson to Joe Magnetid Ryler Cap Son a Muskey Mr. Son Weapen of UW Space Quest 4 Son Total Son Solid Cames. 23 12 12 13 14 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15	64, 500 7 52, 67 60, 500 64, 500 64, 61 72, 500 7 10, 500 7	THOMAS PFISTER

A-Train	90. 0 12. 0	Ether de Terre	72.0 6	4.0	Siest Senios 2	11.1	11.1
-Construction Set AA - War Lt.skins	42.0 42.0 94.1 66.1	f 15 for Eugh 3 F 17 Quillenge	2	1.1	Sim City Delum	11. 1	76-0
Acre of T. Pacific	44. I	Falcon 3.0 -Miss,Disk 2 MIG29	10-1 54-1		Sim Earth Sim Farm	H. I H. I	76-8
- Mosen Dak 1	1747-9	Fulles Empire	84-9 7	1.0	Sin Lik	BL 0	76-0
Acro over Europe D	74-0	Fields of Glory	16. E		Special Ferrors	18-E	16.1
Air Combot Closs. Sir Warrior	R-E	Regionalater 5.8 Go Streaker	* 124 - 0 79 - H		Starlerd Words	56-8	4.1
Re Warrer Rebo A 326	66. 1 To 1	Gundia 2000	90.11 4	4-1	Jacobsek .	26. 8	-
Airban A 120 Amer.	10.1 10.1	Gunding 2000 Date	54- 8		Stella Commander	16-1	
Amborit at Sories	16.1	Hambal Eath Command	76-1 4	4.0	-Specials -Fact Decorion 2	B-1	
Autobworg Oct	16. 0 - 66. 0 16. 8 - 66. 8	Righ Command Right Com	* BL-8 5	11.11	Statioperature 2	81.0	
& 17 Flying Form: Battle Ches.	B-1 B-1	History Line 14-18	66-0 6	4-0	Salwar 2000	20.8	
Battle Ches. 2	48- H 57- H	Incredible Delicer	72.0		Synfore	76-1	38, D
Sattle Cless 4000	66-8	Incredible Machine	26- 9		-Data Disk 1 Task Force	10.1	
Battle Team -Battleide Data 2	72. H 66. H 48. H 48. H	M. F. Tank Planner		2. #	Tope Tasker	100	25-11
Scening Steel	16-1	Rid Rec	79.0 4	6-0	101	* H. I	
-Bata I Sependii.	36-9	Red TV	79, 0 4	H-D	100		-
Burning	76-0 64-0	Rests Ment	36. 8 75. 8		Teresda	79,- N 54 D	14.0
Buz Aldrin Carries	M. I . M. I	On The Read		8-1	Transportica Twillete 2000	M. D	36-8
-Data Disk	3-1 3-1	Quiching	4	0.1	T for Victory 4	10.1	
Carder 2	M- 1	Paolik Strike	1 10 1		Sking fields	29. 0	4L T
Christoph Roberbon	74.0 72.0	Patter strike back Firster Sold	10, E 80, 0		Wall Sir. Manager Warfeels 2	71. D	
Charle Y.Air Combat Confession	66. 0 90. 0 75. 0	Firsted		2.8	Wanted 2	18.0	18- B
Commonte	16.0	Privater	14. 1	22:5/4	Way Connander		22€
-Mission Disk I	4.1	Privater Speech	36,-8		Wing Loom Edition	10- E	
Geobat Air Patrol	10-1	Salesad Delose Salesad Teores	H- H H- I I	3.40	WC 2 + Speach WC 2 Sadu 1+2 nor	6. I	
Delivery Agent Der Patricer	71.0 16.0	Balway Challenge	44-9	Mr. e	WC 2 Sp.Op 1+2 no. Way Com.Academy	61. 11	
Depart Strike	40.1	Beach Lobies	45-8 4	ti. R	LWar	72. E	
Die Sieder	11.0 11.0	Red Barre	66-9		LWest Dill	_ H- X	
Diglight	90-11 (O-1	-Moses Disk I Seal Team	4-1 H-1		-Stolen J-Way	42. B	
Disk 2 Employ Delose	M-1 St-1	Seem Cit a Sold 2	66-1		5-Wog Upgrate fit Jupele	· 77 8	
	M/ I	2 TO 100 TO 100	-			10.00	-
CD-	- ROM		ROM		CD -		
7th Goest BAT 2	Q6-39	38GA 2	* 108,-	DE .	Prosecur		64,- 08
MIT Z	15. 数	See Male	* 10.	Dir.	Taket breedy		10.11

7th Goest	GF-38	INCA 2	* 100, DV	Prosecur	64, 08
Mil 2 Non-Tenta	14. St	Iron Helia	73-96	Rebel Asserb	90,- (1
Sarring Seel Starting Seel Starting Seel Starting Seel Starting Seel Seel Seel Seel Seel Seel Seel See	* N. P * N. P * M. P * N. P	journ in fast Lisse pressit Park Eng Geer 5 Kings Quer 4 Labrench of Vinne Lands of Lare Laprop Land of the Rings Lat in Vinne Lands of Lare Laprop Land of Lare Laprop Lat in Vinne Lands AC Closic Monice Ression 2 5 Reside Ression 2 5 Reside Ression 2 5 Contents of the Rings Lat (Control of the Control	8. 00 10. 00 10. 00 10. 07 10. 07 10. 07 10. 00 10.	Resen to Jack Rispostid Ryder Cig Joon Alkoskey M. Joon Alkoskey M. Joon Manages of UW Spam Quest 4 Sar Test Super Solds Canne. 101 Tunicar 2 UII (Inderworld 1+2) Wary Con-1. Edition meen abovericheen	於, 20 66, 27 66, 20 68, 20 68, 20 96, 20 104,

LESERBRIEFE

Eigentlich hatte ich die Diskussion um die leidigen Raubkopien schon abgeschlossen, aber es kamen laufend neue Leserbriefe zu diesem Thema. Darum wird es auch diesmal wieder in diesen Seiten hauptsächlich gehen. Denn so lange Briefe dazu ankommen, kann ich wohl von einem öffentlichen Interesse daran ausgehen. Ich werde mich hüten, ein Thema abzuwürgen, das unsere Leser interessiert. Allerdings kann ich mir nicht vorstellen, daß es sonst nichts gibt, was Euch bewegt. Ich würde mich freuen, wenn Ihr mir auch dazu ein paar Zeilen zukommen laßt.



Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift: Computec Verlag Redaktion PC Games Leserbriefe Isarstraße 32 90 451 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.



VERLEIH

Lieber Rainer,
mit großem Interesse habe ich
die Diskussion um Raubkopien
und ihre Hintergründe verfolgt.
Dank Deiner Auswahl an veröffentlichten Leserbeiträgen ergibt sich ein recht gutes und
breit gefächertes Meinungsbild
hierzu, zu dem ich, da ich Deine Auffassung teile, nichts weiter beitragen will.

Trotzdem habe ich ein Problem, wenn Du in der Antwort zum Brief von Herrn Wondzinski in der Ausgabe 11/93 das Verleihen von Spielen als "gute Möglichkeit" ansiehst, Spiele (legal) zu testen.

Ich bin zwar kein gelernter Jurist, kann mir aber vorstellen, daß die entgeltliche Nutzungsüberlassung von urheberrechtlich geschützter Software auch mit der Verpflichtung durch den Verleiher, ein ggf. auf Festplatte installiertes Spiel bei Rückgabe der Originaldisketten zu löschen, nicht so ganz einwandfrei sein dürfte. Schließlich werden von den meisten, mir bekannten Verleihern Sicherheitskopien zum Testen erstellt, wofür es einer in fast allen Fällen nicht vorliegenden Unterlizensierung bedarf. Das Kopieren von Noten zur Herstellung von Gebrauchsexemplaren ist ja auch nicht zulässig.

Weiterhin erscheint mir die weitverbreitete Konstruktion über einen Verein, der an seine Mitglieder gegen ein gewisses Entgelt Vereinseigentum abgibt, nicht der Weisheit letzter Schluß zu sein. Was geschieht mit den armen Vereinsmitgliedern, wenn ein Softwarehersteller auf Schadenser-

satz klagt? Daß sich die Softwarehersteller gegen das Verleihen ihrer Produkte sträuben, wundert nicht. Auch ich wäre fast der Versuchung erlegen, ein probehalber gegen Entgelt ausgeliehenes Spiel einfach auf der Festplatte zu belassen und mir das Beiheft ebenfalls zu kopieren; ist ja schließlich wenigstens teilweise einfacher als einen Videofilm zu vervielfältigen. Die aufgeführten Punkte sind natürlich nicht vollständig. Gleichwohl bedürfte dies alles zuerst einer eindeutigen rechtlichen Klärung, bevor Du, vielleicht unter dem Eindruck der etwas unglücklichen Situation, den Spieleverleih, neben u.a. dem ach so schweren Konsumverzicht, als weiteres mögliches Gegenmittel zur herrschenden Raubkopiererei vorschlägst. Ob danach das Argument einschlägt, ein zufriedener Tester ist auch ein auter Käufer, möchte ich nicht beurteilen, da es hierzu noch keine diesbezüglichen Erhebungen gibt, um ein sicheres Urteil zu ermöglichen. Sich trotzdem zum tatsächlichen oder eingebildeten Erfolg von Spielverleihen in

dieser Hinsicht zu äußern, wäre, wie ich glaube, zielgerichtete Spekulation.

In jedem Fall ist ein Verleih profitabler als ein Verkauf: Spielt man nämlich einen normalen Fall einmal durch, so muß man für die Ausleihe eines Spiels rd. 10-15 DM zuzüglich einmaliger Aufnahmeund Bearbeitungsgebühr rd. 50 DM bezahlen. In der Regel erwirbt der Verleiher mit den Gebühren die zu verleihenden Spiele, so daß deren Einstandspreis weitgehend gedeckt ist. Jeder Verleih erhöht damit unmittelbar der Rohgewinn. Unterstellt, ein Einzelhändler erzielt pro verkauftem Spiel einen Rohgewinn von ca. 30 DM, ergibt sich, daß der Gewinn aus dem Verleih eines Spiels den Verkaufsgewinn nach drei Verleihvorgängen bereits übersteigt. Zu fragen wäre aber hier, ob einem Verleih die Situation der Einzelhändler unter diesem Aspekt gleichgültig sein kann und das Argument der Verkaufsförderung nur ein vorgeschütztes ist. Ich finde es zwar nicht schlecht, wenn Du in der Antwort an Herrn Müller (11/93) durch Deine Berechnungen eine Lanze für die Softwarehersteller brichst. Spätestens hier beißt sich Deine Befürwortung des Spieleverleihs jedoch in den eigenen Schwanz, denn daß die Softwarehersteller den bei den Verleihern entgangenen Lizenzeinnahmen und sonstigen Verkaufserlösen nachtrauern, steht für mich außer Wegen der rechtlichen Unsi-

Wegen der rechtlichen Unsicherheiten bin ich letztlich dem Verleih nicht beigetreten, sondern muß mich weiterhin auf Eure Tests und meine, durch verschiedene Reinfälle in den letzten Jahren geschulte Urteilskraft verlassen - und ab und zu auf die Rücknahmebereitschaft meines Händlers, wenn ich mich mal absolut vergriffen haben sollte. Leider ist mein Leserbrief länger geworden als ich ursprünglich vorhatte, sinnwahrende Kürzungen hin oder her.

Ich würde mich jedoch sehr

freuen, wenn Du mir in dieser

Sache antworten würdest, da

RR

mich die Angelegenheit sehr interessiert.

Viele Grüße: Norbert Schneider

Da ich wenig Kenntnisse des gültigen Rechts habe, mache ich mir die Antwort auf Deinen Brief ganz leicht und überlasse sie einem Kompetenteren. Ich telefonierte mit Freiherr von Gravenreuth, der dafür zweifelsfrei der geeignetste Ansprechpartner ist und der mir auch bereitwillig Auskunft gab. Ich werde nun versuchen, dessen Ausführungen möglichst sinnwahrend wiederzugeben. "Einleitend sollte man die Unterschiede zwischen Verleih und Vermietung klären. Ein Verleih geschieht unentgeltlich, während eine Vermietung auf Gewinn abzielt. In diesem Fall dürfte es sich also nicht um Verleih, sondern um Vermietaeschäfte handeln. Seit dem 24.06.93 hat sich das Urheberrecht geändert. Ein Vermieter braucht seither die Zustimmung des Rechteinhabers. Da die Softwareindustrie eine derartige Zustimmung verweigert, sind solche Geschäfte illegal. Eine ganze Reihe von "Verleihern" wurde schon abgemahnt und stellte dieses Gewerbe ein. Die Verweigerung erfolgte nicht aus heiterem Himmel, sondern auf Grund manchmal haarsträubender Geschäftspraktiken. Verschiedentlich wurden die Programme sogar gleich mit dem geeigneten Kopierprogramm vermietet. Es ist somit also nur eine Zeitfrage, bis auch die letzten Softwarever mieter vom Markt verschwinden werden. Die nunmehr geltende Regelung der Vermietung von Computerprogrammen stammt aus einer ersten EG-Richtline. Eine weitere EG-Richtline, die zum 01.07.1994 in Kraft tritt, bringt für die Vermietung von Videos und CDs die selbe Rechtsfolge. Bisher wurden den Vermietern von Konsolenspielen sehr selten Probleme gemacht, aber

da auch hier Geräte auftauch-

ten, die das Kopieren von Mo-

dulen auf Disketten ermöglich-

ten und manche Mailboxen die fertigen Files anboten, wird

auch in diesem Bereich eingeschritten werden.

Falls nun ein Händler den Kunden beim Kauf ein prinzipielles Rückgaberecht einräumt, wäre auch dies illegal, vor allem wenn hier noch sog. "Bearbeitungskosten oder ähnliches" in Rechnung gestellt werden. Falls sich nun ein Kunde "verkauft" hat und der Händler die Software aus Kulanzgründen umtauscht, wäre eigentlich nichts dagegen einzuwenden, den-noch bleibt auch diese Praxis fraglich. Das betreffende Objekt wäre mangelhaft, eventuell sogar mit Viren behaftet. Wird der Händler das Produkt auf Viren scannen und auf Funktionstüchtigkeit überprüfen? In der Praxis wird das selten der Fall sein. Wird das Programm weiter verkauft, erwirbt der nächste Kunde ein gebrauchtes (manaelhaftes) Produkt." Ich denke, dem ist nichts mehr hinzuzufügen.

DER RECHTE PREIS

Hallo Rainer!

Ich lese gerade Eure neueste Ausgabe und bin gerade beim Post-Script angelangt. Ich bin total erschüttert...

1. Wie kann ein H.Müller mit 62 Jahren Lebenserfahrung sagen, Raubkopien seien das Beste, was den Programmierern passieren kann? Ich meine nur, der Mann muß doch so viel Verstand haben, um zu begreifen, daß man mit Raubkopien eine jahrelange Arbeit (Entwicklungszeit) zerstört. Das ist doch, um ein kleines Beispiel zu nennen, als baute man sich mühsam ein Haus und dann kommt der Nachbar und klaut sich die Ziegel von Dach. Oder liege ich da so falsch? 2. Zum Thema Software sei zu teuer

Ich finde, wenn man sich ein Hobby wie den PC aussucht, sollte man zuerst mal sehen, ob man sich ein solches überhaupt leisten kann. Denn es bleibt ja nicht nur beim eigentlichen Rechner, dann möchte man noch einen Drucker usw. Aber wieder zum Thema. Meine Meinung dazu ist, "Alles

MultiMedia



MultiMedia Soft-Läden

finden Sie in:

01259 DRESDEN,

Pirnaer Landstr. 239 Tel. 03 51-2 23 02 01

NEU!NEU!NEU! ab 4.12.1993

09212 LIMBACH-OBERFROHNA.

Hohansteinerstr. 56 Tel. 01 61-7 30 77 41

12627 BERLIN.

Mark Twain Str. 7 Tel. 030-9 98 61 64

17034 NEUBRANDENBURG, Easy Line

Reitbahnweg 20 Tel. 03 95-4 22 68 13

20257 HAMBURG.

Heußweg 67 Tel. 0 40-4 90 88 91

22041 HAMBURG.

Wendemuthstr. 57 Tel. 0 40-6 52 84 26

23730 NEUSTADT,

Waschgrabenstr. 11 Tel. 0 45 61-1 61 89

24939 FLENSBURG.

Dorotheenstr. 37 Tel. 04 61-5 40 75

44866 BOCHUM,

Sommerdellenstr. 54 Tel. 0 23 27-1 00 63

48151 MÜNSTER,

Weseler Str. 48 Tel. 02 51-52 40 01

49080 OSNABRÚCK,

Martinistr. 82 Tel. 05 41-43 47 92

50737 KÖLN,

Neußerstraße 628 LADEN + VERSAND Tel. 0221 - 745202

52064 AACHEN,

Gualtastr. 2 Ecke Löhergraben Tel. 02 41-3 31 99

52349 DÜREN.

BATTLETECHZENTRUM Tel. 0 24 21-18 93 68

54636 HAMM.

Ritterstraße 30 Tel. 0 23 81-2 93 14

66117 SAARBRÜCKEN.

Stengelstr. 8

Tel. 06 81-5 89 80 18 Klosterstr. 8

98599 BROTTERODE,

92421 SCHWANDORF,

Inselbergstr. 25

99084 ERFURT,

Meienbergstr.20 LADEN + VERSAND

Tel. 03 61-66 97 42

Spielen-Testen-Kaufen

Absolute Traumpreise in allen MultiMedia Soft Geschäften!

NEU*NEU*NEU ONLINE - CAFE

spielen in ganz Deutschland (per Modern oder Netzwerk) in gemütlicher Atmosphäre die neuesten Games spielen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele, viele Brettspiele vorrätig.

NEU*NEU*NEU Spielebibliothek

Mitgliedschaft bei Ihrem MultiMedia Soft Laden vor Ort.

Mitgliedschaft in ganz Deutschland auch per POST möglich. INFO schriftlich anfordern, von:

MultiMedia Soft 52382 NIEDERZIER Kolpingweg 5e KENNWORT "Bibliothek"



INFO INFO INFO

Geschäfts- und FRANCHISE - PARTNER

Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MulriMedia Soft Laden mit Spielebibliothek und /oder Online-Cafe!

Fordern Sie schriftlich Ihr persönliches Infoschreiben an:

MultiMedia Soft 52382 NIEDERZIER Kolpingweg 5e KENNWORT " Franchise" hat seinen Preis" und dieses Hobby hat eben einen sehr hohen. Ich als Schüler zum Beispiel gehe regelmäßig "jobben", um mir mein Hobby zu finanzieren, und wenn das ein Schüler schafft, dann erst recht ein H.M. und auch ein Otto Normalspinn... ähh... -spieler. 3. Thema Raubkopien als Testobjekt:

Wenn man einen Softwarekauf von einer Raubkopie (... wenn mir die Kopie gefallen hat, kaufe ich es mir vielleicht...) abhängig macht, frage ich mich, warum es Computerspielezeitschriften mit Previews, Reviews, ausführlichen Tests und Demo-Versionen von Spielen gibt? Bitte um Antwort...

In diesem Sinne, macht weiter so: Sebastian D.

 Auch ich vermochte dieser Logik nicht so ganz zu folgen. Aber auch Dein Beispiel "hinkt" etwas. Das Problem bei Raubkopien liegt wesentlich tiefer. Bei einem Diebstahl nimmt man jemandem etwas weg (materiell). Bei einer Raubkopie sieht es anders aus - da nutzt man "nur" etwas, worauf man kein Recht hat. Rechtlich geht das also mehr in Richtung "Betrug" (ich hoffe, Herr von Gravenreuth verzeiht mir diese stark vereinfachte Darstellung). Offensichtlich wird das oft als sog. "Kavaliersdelikt" angesehen. 2. Eigentlich kann ich Dir da nur zustimmen. Obwohl ich nicht der Meinung bin, daß Software zu teuer ist, wenn man den Aufwand betrachtet und sich überlegt, wie lange man (z.B. bei einem Spiel) Nutzen davon hat. Da ich mich ungern wiederhole, möchte ich diese Zahlen nicht schon wieder aufwärmen. Ich hoffe nur, daß der angesprochene Personenkrois sich als Hobby nicht plötzlich teure Sportwagen aussucht. Bei deren proklamiertem Recht auf die ungehinderte Ausübung ihres Hobbys (mit und ohne dem hierfür nötigen Geld) könnte das fatale Folgen haben.

3. Auch das "Testobjekt" ist nur eine (faule) Ausrede. Die Jungs haben doch nicht wirklich vor, Software zu kaufen.

TASCHENGELD

Hallo PC-Games, Gleich zu Anfang ein dickes Lob für Eure spitzenmäßige Zeitschrift. Ich schreibe Euch, weil ich (13 Jahre alt) ein paar Worte zum Thema Raubkopien loswerden möchte.

1. Versetzt Euch mal in die Lage eines 13jährigen Kindes. Wo, zum Teufel, soll es rund 200 DM im Monat für mindestens zwei Spiele herbekommen? Arbeit ist für Kinder verboten! Und welche Eltern geben ihrem Kind schon so viel Geld im Monat? Außer natürlich die "etwas besser lebenden", aber wie viele sind das schon?

2. Warum gibt es denn Softwarehersteller en masse, wenn die Raubkopierer sooo viel Schaden anrichten? Zur Antwort des Briefes von Herwig Müller (11/93): Glaubt Ihr nicht auch, daß MicroProse Spiele à la Formula One Grand Prix bedeutend mehr als 40.000 mal auf der Welt verkauft? Ich persönlich glaube, es wird ein bißchen zuviel Wind um die ganze Sache gemacht.

Euer trotzdem treuer Leser: Andy

Ich kann davon ausgehen, daß Du einen PC hast und offensichtlich auch einen Drucker nutzt. Falls Du nun nicht an Vaters PC sitzt, sondern an Deinem eigenen, wird Deine ganze, schöne Argumentation doch sehr unglaubwürdig. Aber nehmen wir einmal das Beste von Dir an. Natürlich kannst Du Dir zwei Spiele à 100 Mark monatlich nicht kaufen - ich übrigens auch nicht. Hast Du Dir schon einmal überlegt, daß es auch Sonderangebote schon für 19,95 DM gibt - von PD- und Sharewarespielen ganz zu schweigen? Aber offensichtlich willst Du immer nur das Beste und Neueste. Wenn Du einmal einen Führerschein hast, wirst Du wahrscheinlich auch nur den neuesten Porsche fahren wollen - ein gebrauchter Golf wäre bestimmt nicht gut genug für Dich, oder? Ich koffe, Du merkst, worauf ich hinaus will. Man kann eben seine Bedürf-

nisse nur im Rahmen seiner (finanziellen) Möglichkeiten befriedigen. Es ist mir schon klar, daß es eine schmerzhafte Erfahrung ist, wenn man lernen muß zu verzichten, aber so ist nun mal das Leben. Und je eher Du das lernst, desto leichter wirst Du Dir tun. Warum erzähle ich Dir das eigentlich? Das sollte eigentlich Dein Vater

2. Daß ganze Heerscharen von Softwarehäusern pleite gehen, hast Du klugerweise nicht angeschnitten. Das würde auch nicht zu Deinen Argumenten passen. Natürlich verdienen die Großen der Branche ein Heidengeld, aber das wirft man Daimler Benz auch nicht vor und fängt nun an, Mercedes zu klauen. Der Verdienst von z.B. MicroProse ändert aber nichts daran, daß Du Programme nutzt, wozu Du eigentlich keine Berechtigung hast. Das ist kein "Wind machen", wenn die Firmen das nicht tolerieren, sondern ein Wahren derer Interessen. Und das kann man denen wirklich * nicht vorhalten. Du würdest bestimmt noch viel lauter lamentieren, wenn andere von Deiner Arbeit profitieren würden, ohne Dich zu bezahlen.

KID '5 FUN Hallo Rainer!

1. Ich finde es an der Zeit, etwas für "Otto" zu tun, denn die Alten glauben, die Jugend vom Raubkopieren abhalten zu können. Ich selber kopiere sehr oft Spiele; von meinen 90 Spielen sind nur elf Originale. Das liegt ganz einfach am Preis! Denn wie Otto schon schrieb, sind die Spiele-Programme viel zu teuer für uns. Ich habe mir meinen PC in drei Jahren zusammengespart. Jetzt habe ich einfach keinen Bock mehr auf sparen! Ich bin jetzt 15 und bekomme 60 DM Taschengeld im Monat. Kann mir mal jemand sagen, wie ich mir davon so teure Spiele leisten soll? Bestimmt nicht! Ich kann mir ja gerade mal ein Spiel in zwei Monaten leisten. Meint Ihr, das reicht? Da hab ich ja

im Jahr nur sechs neue Spie-

le!!! Ich glaube, bei Euch piept's. Nur weil Ihr Geld habt, habt Ihr noch lange keine Ahnung. 70% der Computerspieler sind nun mal Jugendliche. Durch die läuft das meiste Geld in die Kassen!!! 2. Ich finde es ziemlich öde, daß Ihr ab Ausgabe 7/93 die Buchbindung geändert habt. Vielleicht ist es ja billiger, ok, aber Eure Zeitschrift sieht jetzt so aus wie eine billige Konsolenzeitschrift. Ich fände es echt super, wenn Ihr wieder die Buchbindung einführen würdet. Wenn das nicht geht, könntet Ihr ja Poster, Sammelkarten oder ähnliches im Mittelteil der PC Games einführen. Übrigens wäre es toll, wenn Ihr einen Kleinanzeigenteil einführen könntet. Sonst seid Ihr Spitze.

Bis dann: Dragon Force

1. Ich erspare mir lieber, dazu noch viele Worte zu verlieren. Lese Dir den vorhergegangenen Brief durch, das erspart es mir, die selben Argumente zweimal zu tippen. Natürlich haben wir nicht die große "Ahnung", nur weil wir (wie Du zu glauben scheinst) das Geld haben. Allerdings wundere ich mich, wie Du auf solche Zahlen wie "70% der Computerspieler" kommst. Hat man nur bis 16 den ultimativen Durchblick? Und warum "läuft das meiste Geld in die Kassen" wegen den Kids? Ich dachte, Du bekommst nur 60 DM monatlich und kopierst Deine Software. Sollen davon die Firmen leben? Ziemlich verwirrend das ganze...

2. Die Buchbindung war entsetzlich teuer. Auf Dauer hätten wir sie nur durch eine Preiserhöhung halten können - und das wollen wir doch alle nicht. Sammelteile, Poster, Gurnmibärchen und dergleichen wollen wir in der PC Games eigentlich nicht bringen, da das zu sehr an "billige Konsolenzeitschrift" - Zitat) erinnert. Wir sind der Meinung, dafür lieber ein ordentliches Magazin und eine brauchbare Cover-Disk zu bieten, wäre sinn-

voller.



PC ACTION und AMIGA FUN MAGIK DISK 64, GAME ON, werden jetzt noch attraktiver!! Ab Dezember werden aus Diskettenheften -

Das PC ACTION/

PC Action + PC Games mur Heft) = PC Action/ PC Games Kombi



м 19,80

ab 15.Dezember im Handel erhältlich!!

NEU!

Das C64-PLAY TIME Kombi

Magic Disk 64 + Game On + Play Time = C64 Play Time Kombi!



ом 12,-

ab 15.Dezember im Handel erhältlich!!

NEU!

Das AMIGA FUN/ L. AMIGA GAMES

Amiga Fun + Amiga Games (nur Hett) = Amiga Fun/Amiga Games Kombi



_{рм}19,80

ab 29.Dezember im Handel erhältlich!!

GOAL!

Und ewig lockt das Grün!

Deutschlands Ehefrauen klatschen begeistert in die Hände: Die Bundesliga-Saison 93/94 nähert sich der Winterpause.

Tiele Ehemänner werden aber trotzdem nicht vom runden Leder ablassen können. Denn Goalt bringt die Stimmung der Fankurven zurück in die heimischen Wohnzimmer. Während es auf dem Spielkonsolen-Markt nur so von auten Fußballsimulationen wimmelt, sind brauchbare Varianten für den PC nur sehr spärlich gesät. Doch für alle Entnervten, die ohne den rauhen Sport nicht mehr auskommen, geht jetzt ein Licht am Software-Himmel auf: Dino Dinis jüngste Kicker-Orgie wurde nun auch für MS-DOS-Systeme konvertiert.

Neben dem rasanten Actionpart besticht Goal! durch eine riesige Mannschaftsaus-

Head to Head

Gespielt wird entweder zu zweit oder gegen Kollege Intel Verschiedene Schwierigkeitsgrade gibt es bei Goal! zwar nicht, dafür kann man im Vorabmenü die Qualität des eigenen Teams





Das Optionsmenü

Alle wichtigen Spielfaktoren lassen sich vor dem Spiel einstellen. Sie können zwischen normalem, matschigem, nassem und hartem Untergrund wählen. Weitere Menüpunkte wie Wind, Computerstärke und Grafikmaßstab können ebenfalls

	-	891 919 11	THE RESERVE
TAILS (ST	BVE DAY	210	198 21183
1000	3.18		***
STREET, SQUARE, STATE OF	OF REAL PROPERTY.	*177EL	NAME OF TAXABLE PARTY.
THE RESERVE AND PARTY.	SCHOOLS SEE		N THE DESIGNATION.
STREET, SQUARE, SQUARE,	PORMAN.	THE REAL PROPERTY.	
NAME OF TAXABLE PARTY.	STREET, SQUARE, S	OFFICE PROPERTY.	
THE RESERVE OF THE PERSON NAMED IN			FERTING.
1000	MITTER. 3	STREET, SQUARE,	STREET, STREET,
THE RESERVE AND	134	-	465
THE PERSON NAMED IN			THE R. LEWIS CO.
STREET, SQUARE,	The same of	3 1	man.

frei bestimmt werden. Außerdem entscheidet Ihr persönlicher Geschmack, ob das Spielfeld horizontal oder vertikal scrollen soll.

bestimmen. Während die Anfänger eher mühevoll über den Platz hecheln, rauschen die Profis wie geölte Blitze über den Rasen. Doch auch das hat seine Nachteile. Denn als besonderes Feature bietet Dini in nach rechts oder von oben nach undiesem Spiel erstmals eine "dyten. Dazu kommen namische Ballkontrolle". Was noch die einstellbaim Klartext soviel bedeutet, als ren Spielfelddaß Ihr Wendekreis proportional zu Ihrer Laufgeschwindiggrößen. keit ist. Je nachdem, wie lange Sie den Joystick in die Lauf-

Bemerkenswert ist auch die Möglichkeit, aus zwei verschiedenen Blickwinkeln auswählen zu können. Je nach Lust und Laune können Sie das Scrolling des Spiels verändern. Sie spielen also entweder von links

richtung halten (und wie es um

die Kondition Ihres Spielers

mer schneller.

steht), läuft Ihr Schützling im-

Goal! verfügt über zwei Darstellungen. Unten wurde gezoomt, oben nicht!

Arcade

Lobenswert sind die vielen verschiedenen Optionen, die 1hnen Goall bietet. Für Neulinge steht zunächst der Gang zum Training auf dem Plan. Hier üben Sie Pässe, Dribblings und Torschüsse oder beweisen sich als Elfmeterkiller. Danach können Sie entweder einzelne Spiele oder ganze Pokalrunden hinter sich bringen. Im Arcade Spiel werden sogar Highscores vergeben. Dabei spielen Sie nach dem K.O.-System gegen die einzelnen Computergegner. Nach jedem Match bekommen Sie Punkte gutgeschrieben. Ein Unent-

schieden reicht Ihnen dabei, um in die nächste Runde vorzurücken. Haben Sie am Ende viele Mannschaften besiegt, können Sie sich in die Highscore-Liste eintragen. So hinterließ Goall einen überaus guten Eindruck. Abschließend soll aber gesagt sein, daß wirklicher Spielspaß nur mit dem Einsatz eines digitalen Joystick aufkommt. Das "Gerühre" mit den (sonst tollen) Analogsticks führt nur zu frühzeitiger Frustration, die bei diesem Spiel nicht aufkommen muß.

Thomas Brenner





	Bud P		All Control
Spiele	ranz	ahl	
Handi	nuch		deut
	-	_	- 11

Virgin Games

386 er SoundBl

Digitaler Joystick

REIS It. Herst

empfahlen!

HD 2 MB Roland MEM590 KB | General Mid

MICROPROSE

Klassiker der Winterkollektion MicroProse im Doppel-Sparpack

Zwei Super-MicroProse-

N

E



KOLLEKTION

Railway Challenge

Starlight

Aus deutschen Landen frisch auf den Tisch: Das junge Softwarelabel Sunflowers bereichert den Markt mit einer Wirtschaftssimulation rund um das beliebte Thema "Eisenbahn". Kann diese MicroProse-Domäne gebrochen werden oder ist der Zug längst abgefahren?

ailway Challenge - das klingt so ähnlich wie Railroad Tycoon, das ja bekanntlich als geliftete "Deluxe"-Version seine unangefochtene Spitzenposition erneut eindrucksvoll unterstrich. Und tatsächlich: Dieses Programm geht sowohl van der Thematik als auch vom Spieldesign her eindeutig in die Richtung des Klassenprimus. Aber nichts ist so gut, daß es nicht noch besser werden könnte: Mit weniger Strategie und mehr Ökonomie sollen die Feierabend-Kapitalisten vor die Monitore gelockt werden.

Das Kind im Manne

Die Hintergrundstory ist schnell erzählt; Drei Manager

mulation

auch nicht.

stellen sich einer außergewöhnlichen Herausforderung. Jeder Teilnehmer erhält ein Bündel Dollars (wahlweise 3, 4 oder 5 Millionen in kleinen Scheinen), bekommt einen Hauptbahnhof und soll nun möglichst schnell ein Schienensystem zum festgelegten Zielort anlegen. Der Clou an der Sache: Ihre beiden Mitstreiter werkeln gleichzeitig an ihren Gleisen. Hat einer der drei sein Werk vollbracht, haben die Konkurrenten lediglich acht Monate Zeit, um noch schnell die nötigsten Schienenstränge zu verlegen und die eigene Lok auf Vordermann zu bringen. Denn der krönende Abschluß der ganzen Schufterei wird ein Rennen gegen die Eisenbahnen Ihrer Computergegner sein. Und natürlich wird derjenige den Sieg davontragen, der das technisch ausgereifteste und schnellste Geschoß sein eigen nennt.

Auf los geht's los

Den Grundstein für Ihren späteren Erfolg legen Sie bei der Gestaltung der Spielumgebung: Sie entscheiden sich zwischen den Lokomotiven Dixie, Steamy und Ellie, wählen eines von 15 Szenarien mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden und legen das Können Ihrer Widersacher sowie das Startkapital fest. Anschließend wird die Landkarte aus der Vogelperspektive dargestellt, die bereits mit Gebäuden und Straßen übersät ist. Zunächst kaufen Sie Gebäude und Anlagen wie Stahlfabriund Kiesgruben, je nach ge(z. B. ein E-Werk für die Elektrolok). Für die Gleise benötigen Sie Holz und Schotter; diese Rohstoffe müssen per LKW an den Bestimmungsort geliefert werden. Erst wenn alle Voraussetzungen erfüllt sind, kann mit dem eigentlichen Baubegonnen werden.

Das Licht am Ende des Tunnels

Der Sunflowers-Einstand ist zwar überaus komplex, läßt es aber an der nötigen Transparenz fehlen. Es erfordert bereits einigen Aufwand, um sich zwischen all den Optionen, Statistiken und Bilanzen zurechtzufinden. Zu Beginn vergeudet man viel Zeit mit dem probeweisen Anklicken von Symbolen und auch notorische "Handbuch-Muffel" werden unweigerlich auf die Dokumentation zurückgreifen müssen.

Ausführliche Statistiken wie oben

abgebildet dürfen auch nicht fehlen.



Express

Daher hält die optisch hervorragend aufgemachte Benutzeroberfläche nicht das, was sie auf den ersten Blick verspricht. Auch grafisch hält sich die Begeisterung in Grenzen; hier haben sich die Sunflowers-Künstler wahrlich kein Bein ausgerissen. Kleine Autos ruckeln "Sim City"-like durch die Gegend und die Kraftwerke dampfen vor sich hin. Selbst der Sound bietet außer einigen flotten Einlagen kaum Nennenswertes. Außerdem zehrt das Spiel ungewöhnlich stark an der Hardware - besonders die Festplatte wird tratz des Einsatzes von EMS-Speicher extrem strapaziert.

Bleibt schließlich das Gameplay - und das hat es wirklich in sich: Freunde der klassischen Wirtschaftssimulation, die über die verhältnismäßig lange Einarbeitungszeit hinwegsehen können, werden bei Railway Challenge gut aufgehoben sein.

Petra Maueröder



Railway Challenge ist äußerst komplex und kann deshalb auch langfristig motivieren.



EGA Tastatur
• VEA Maus
5V6A Joystick
EMS AdLib
286 er SoundBlaster
HD 11 MB Roland
MEM580 KB General Midi
BESONDERHEITEN
386er und 2 MB RAM
Jodel una E ma nym

PREIS It. Herstelle ca. OM 100,-

HERSTELLER

RANKING

74%
Title 1
To the
ds
iel
ds

Spieleranzahi Handhuch deutsci

Spiel deutsch Kopierschutz normal

The Locomotion

Daß am Schluß das ultimative Rennen zwischen einer Diesel-, Dampf- und Elektrolok stattfindet, kammt sicherlich nicht von ungefähr. Dieser "geniale" Geistesblitz wurde ganz frech vom Rollschuh-Musical "Starlight Express" aus der Feder des Erfolgskomponisten Andrew Lloyd-Webber abgekupfert. Die mitreißende Inszenierung um Rusty, Pearl und Greaseball wird mit einem enormen technischen Aufwand in Szene gesetzt. In Deutschland wird das rasante und stets ausgebuchte Stück ausschließlich in der eigens für diesen Zweck gebauten "Starlight-Halle" in Bochum gespielt.



Groß Electronic

Großhandel für Computerspiele und Zubehör

PC

AMIGA

GAME BOY

MEGA CD

GAME GEAR

SNES

CD ROM

MEGA DRIVE

Lieferung nur an Händler!

Bitte Preisliste anfordern!

Groß Electronic Computerspiele + Zubehör

Gartenweg 4 D-94133 Röhrnbach Telefon 0 85 82 / 15 99 Telefon 0 85 82 / 86 39

Telefax 0 85 82 / 86 25

REVIEW

Mortal Kombat

Genug
der halbherzigen
Umsetzungen!
Nachdem in den
letzten Jahren an Beat

'em Up-Spielen für den PC ausnahmslos Müll erschien, zeigt Virgin, daß es auch anders geht: Mortal Kombat ist das erste Beat 'em Up für IBMkompatible, das diesen Namen wirklich verdient.

Tödliches Spiel







er Tragweite dieser Spiele-Neuerscheinung muß man sich erst einmal bewußt werden: Bis jetzt konnte bei der Kaufentscheidung für ein Camputersystem immer noch ein Argument angeführt werden: Für den PC gibt es keine guten Jump & Runs - und erst recht keine guten Beat 'em Up-Spiele. Wer solche Programme den guten Adventures, Rollenspielen und Simulationen für den PC vorzog, hatte keine andere Wahl. Ein Amiga oder eine Spielkonsole mußte her. Ab jetzt ist das Schnee von gestern, denn mit Virgins Mortal Kombat er scheint ein Actionspiel auf dem PC, das bereits in den diversen Konsolenversionen allen Konkurrenten - von Street Fighter II bis Fatal Fury - mühelos das Wasser reichen konnte.

Auf Leben und Tod...

Im Ein-Spieler-Modus dreht sich die Hintergrundstory um ein traditionelles Shaolin Turnier. Der finstere Dämon

Shang Tsung veranstaltet das Vergleichsturnier alljährlich, um aus einer Gruppe erlesener Kämpfer aller Stilrichtungen den Besten zu ermitteln. Über Jahrhunderte hinweg war Goro der ungeschlagene Sieger der "Mortal Kombats", Goro, das ist ein vierarmiger Kämpfer, halb Mensch, halb Drache, und von unvorstellbarer Kraft.

Kaum einer dachte, daß die Serie von Goros Siegen jemals wieder abreißen würde, bis sich im Jahre 1993 sieben neue Helden aus aller Welt zu dem Turnier auf Shang Tsungs Inselfestung einfanden, um Goro den Titel streitig zu machen. Das "Mortal Kombat" - Turnier verläuft nach einem streng vorgegebenen, überlieferten Schema: Zunächst müssen die Turnierteilnehmer sieben Einzelkämpfe überstehen. Im zweiten Teil der Ausscheidungen stehen dem Einzelspieler dann drei Kämpfe gegen gleich zwei seiner Rivalen bevor. Ist auch diese Hürde genommen, so wird

Jeder der sie-Choose Your Fighter ben Fighter hat unterschiedliche Begabungen: Schnelligkeit und Stärke variieren.

es erst richtig ernst: Der grausame Garo verlangt auch dem besttrainierten Fighter die Grenzen seines Könnens ab. Selbst wenn diese Aufgabe gemeistert wurde, ist das Spiel noch nicht zu Ende: Im Finalkampf kommt es zum Showdown mit Shang Tsung. Als

Dämon hat dieser die Fähigkeit, die Gestalt und die speziellen Kampftechniken aller beteiligten Athleten anzunehmen. Noch ein Stück unterhaltsamer ist der Zwei-Spieler-Modus: Auch hier kann sich jeder Spieler einen der sieben Charaktere auswählen und gegen einen Freund antreten. Dabei

Die Kampftechniken



Einfacher Sprung



Hoher Fußtritt



Ellenbogenschlag



Kniende Deckung



Fußtritt vom Boden



Knietritt



Stehende Deckung



Upper-Cut



Gesprungener Schlag



Hoher Faustschlag



Gedrehter **Fußfeger**



Gesprungener Fußtritt



Niedriger Faustschlag



Gedrehter Fufteries



Liu Kangs Special #1



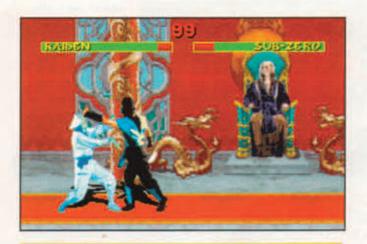
Einfacher Fußtritt



Schulterwurf



Liv Kangs Special #2



Sonja Blade

Sonja ist Mitglied einer amerikanischen Spezial-Kampfeinheit. Sie und ihre Truppe waren auf die Fährte von Kanos "Black Dragon"-Geheimbund angesetzt. Leider verlor Sonja kurz nach ihrer Ankunft auf der Insel alle ihre Kameraden beim Kampf mit Shang Tsungs Privatarmee. Im Mortal

Kombat-Turnier will sie sich dafür röchen

Sub-Zero

Auch Sub-Zeros richtiger Name

ist niemandem bekannt. Der

Erzrivale des Ninjas Scorpion

wird anhand seiner Kampfklei-

dung aber dem legendären chi-

nesischen Lin Kuei-Clan zuge-

Goro

Seit 500 Jahren ist der Drachenmensch Goro ungeschlagen. Kann einer der sieben Herausforderer seine Glückssträhne unterbrechen?

Kano

Kano ist ein schlitzohriger Dieb, Betrüger und Führer eines Geheimbundes. Seine "Black Dragon"-Triade wird gefürchtet wie keine andere Verbrechergruppe. sind sogar Zweikämpfe mit dem gleichen Charakter möglich.

Gravis Gamepad

Besonderheiten gibt es bei Mortal Kombat viele: Wer die Spielhallenversion oder eine der Konsolenumsetzungen kennt, weiß vor allem die Vielfalt der Schläge und Tritte zu schätzen. Neben einem umfangreichen Repertoire an Standardtechniken verfügt jeder Charakter sogar über zwei

Spezialtechniken, die beim Gegner weitaus mehr Schaden anrichten als normale Schläge Eine andere Besonderheit ist die Darstellung der Kämpfer. Für Mortal Kombat wurden reale Schauspieler gefilmt und digitalisiert. Die Animationen verlaufen ungeheuer flüssig und vermitteln eine bei Prügelspielen bis jetzt noch nicht dagewesene Realitätsnähe - vorausgesetzt, man schlägt sich mindestens auf einem schnellen 386er. Was bei der Grafik angefangen wurde, wird bei der

Jonny Cage

Der Schönling unter den sieben Kontrahenten ist vor allem durch seine Kampfsportfilme "Dragon Fist" und "Sudden Violence" bekannt. Jonny wurde von großen Meistern rund

um den Erdball trainiert. Van seiner Teilnahme am Mortal Kombat verspricht er sich einen gewaltigen Werbeeffekt. Raiden

Über Raiden wird gemunkelt, er habe von Shang Tsung eine persönliche Einladung für das Turnier bekommen. Der Name Raiden ist eigentlich bekannt als der Name eines Donnergottes. Stimmen die Gerüchte, daß er nur für das Turnier in die Gestalt eines Menschen geschlüpft sei?

Liu Kang

Das ehemalige Mitglied der geheimen "White Lotus Society" will bei dem Turnier den Geist der Shaolin vertreten. Liu ist ein Mann mit festem Willen und einer gerechten Einstellung, der Shang Tsung für seine finsteren Absichten verschtet



Steuerung fortgesetzt: Alle Tastatur- und Joystick-Kommandos werden exakt und verzögerungsfrei in die zugehörige Kampftechnik umgesetzt. Allerdings ist keines der beiden Eingabegeräte die "goldene Lösung" für Spieler, die bereits die Möglichkeit hatten, Mortal Kombat in der Spielhalle zu testen. Die beiden Tasten eines normalen Joysticks reichen leider nicht aus, um alle möglichen Techniken ohne Umstände auszuführen. Hier ist Umgewöhnung angesagt, denn einige Schläge, die in der Super

Nintendo-Version einem eigenen Button zugeordnet waren, werden jetzt mit Rechts/Links-Bewegungen des Joystick in Verbindung mit dem Feuerknopf erreicht. Bei der Tastatur sieht es für eingewöhnte Mortal Kombat-Spieler etwas besser aus, denn hier sind die Techniken auf fünf Aktionstasten und vier Richtungstasten verteilt. Wer dem Konsolen-Feeling aber am nähesten kommen möchte, sollte sich das Gravis Gamepad für PCs zulegen. Für die Langzeitmotivation von Mortal Kombat

Liv Kang ist nicht unbedingt der Stärkste, aber seine Special-Moves sind leicht auszuführen.

lohnt sich diese Ausgabe nämlich garan-

Thomas Borovskis



Statement

Als Virgin eine Umsetzung des Spielhallenknüllers für den PC ankündigte, hätte ich alles erwartet, aber ganz bestimmt nicht das. In der festen Überzeugung, daß in absehbarer Zeit kein wirklich gutes Beat 'em Up für den PC erscheinen wird, legte ich mir, wie zehntausend andere, das Mortal Kombat-Modul für die Super Nintendo-Konsole zu. Die In-



vestition hätte ich mir sparen können, denn mein PC kann's mindestens genauso gut: Zwischen der SNES-Version und der vorliegenden Umsetzung bestehen praktisch keine Unterschiede. Die digitalisierten Animationen sind ungemein flüssig, die Zahl der Schlöge, Tritte und Spezialtechniken wurde ohne Abstriche übernommen und die Spielbarkeit sucht ihresgleichen. Über einen schnellen 386er oder 486er sollte man für Mortal Kombat allerdings schon verfügen. Wenn sich ein weiterer Hersteller durchringen kann und ein Jump & Run-Spiel von der Qualität eines der Super Mario-Spiele für den PC entwickelt, ist meine Spielkonsole endgültig überflüssig. Mortal Kombat ist der Action-Hit überhaupt!



EGA Tastatur VGA Maus SVGA Joystick EMS AdLib 186 er SoundB HD 7 MB Roland MEM580 KB General Midi

ESONDERHEITEN Unterstützt Gravis Gamepad

ca. DM 100,-

HERSTELLER Virgin

Wirkung.

Cages Schattentritt und

sein

ihre

Feverball

zeigen

AC	tio	nsp	iel
90%	88%	92%	93%
Fik	pu	dling	gedsp
Grai	20m	Han	Spie
Enlak		mbd.	1.2

Spieleranzahl	1-2
Handbuch	deutsch
Spiel	englisch
THE RESERVE THE PERSON NAMED IN	

Tel. 030/2322894

10243 Berlin Kopernikusstraße 3

Tel. 02241/342874 53757 St. Augustin Großenbuschstr. 109

Wir schicken Euch die Spiele

Versandkostenfrei l

Lediglich 3,- DM Zahlkartengebühr kommen hinzu. Ausland nur gegen Vorkasse. Preisänderungen und Intümer vorbehalten. Es gelten unsere AGB. Händleranfragen erwünscht. Angebote nur Auszug

Fordert unseren Katalog an I Demnächst auch im BIX

Amiga PC Amiga Aces over Europe 69.95 69,95 Anstoss 94.95 Die Siedler 94.95 Alien 3 54.95 Der Schatz im Silbersee Jurassic Park 69,95 79,95 99,95 Hired Guns 74.95 Land of Lore (dt) 94,95 94.95 Mad News 74.95 Starlord 104.95 79 94 Mortal Kombat 59.95 T.F.X. 99.95 69.95 Aufschwung Ost 74.95 Silverball 59.95 Privateer Turrican 3 99.95 54.95 Zool 2 54.95 Seal Team 99.95 Lothar Matthäus Ambermoon 94.95 74.95

Bei uns könnt Ihr Löwen sammeln. Für jeden Kauf, bekommt Ihr 1, für jede Freundschaftswerbung 2 Löwen. Habt Ihr 8 gibt es ein Spiel nach Wahl gratis !!!

Sim Farm

Resi, I hol' Di mit'm Traktor ab . . .

Vorsicht! Wenn Sie bei diesem Spiel "die Sau rauslassen", wird der Traum vom biologischdynamischen Landbau schnell zum Alptraum.

ei Maxis wurde schon so ziemlich alles simuliert und manipuliert; vom Ameisenhügel bis zum Universum reicht die Palette der vergnüglichen Experimentier-Programme. Diesmal zieht es die Briten auf's Land: Sie starten als mutiger Kleinbauer mit einem kleinen Gehöft auf weiter Flur sowie \$ 40000 und haben nun die Aufgabe, möglichst schnell zum Großökonom aufzusteigen. Bevor man mit dem Cursor seinen Besitz in handliche Acker und Weiden aufteilt, sollte man sich im klaren sein, welche Art von Landwirtschaft betrieben werden soll.

Kraut und Rüben

Verzichten Sie auf die chemische Keule und nehmen dafür

die eine oder andere Schädlings-Invasion in Kauf? Oder kaufen Sie fässerweise Pflanzenschutzmittel und richten damit verheerende Grundwasserschäden an? Natürlich dürfen Sie sich auch als Fleischerzeuger betätigen, indem Sie Jungtiere einkaufen und die schnuckeligen Ferkelchen anschließend zu ausgewachsenen Schlachtbank-Kandidaten heranmästen. Sogar Mischformen sind denkbar; allerdings sollte man dann der Qualität des Zaunmaterials höchste Aufmerksamkeit widmen (vor allem nach einem Tornado), denn es gibt kaum etwas Schlimmeres als ein niedergetrampeltes erntereifes Erdbeer-

Je mehr Parzellen Sie belegen, desto größer wird die Herausforderung bei der ve-



Ein Wirbelwind richtet auf den Feldern immense Schäden an, die sich während einer Salson kaum noch reparieren lassen.

getarischen Bewirtschaftung des Hafes. Unter anderem müssen Sie auf klimatische Veränderungen, ausreichende Bewässerung, Düngung, Pflege und rechtzeitige Ernte achten. Bei optimaler Qualität sind die Bewohner des nahegelegenen Städtchens eher bereit, mehr Dollars auf den Ladentisch zu legen. Mit angeknabberten Salatblättern und fauligen Tomaten werden Sie unter dem Strich gewaltige Verluste einfahren.

Traditionelle Aufmachung

Maxis setzt bei Sim Farm auf Bewährtes: Attraktive VGA-Grafik (640 x 480 Punkte/16 Farben) mit vielen liebevollen Mini-Animationen, eine mustergültige Benutzeroberfläche,



Erntezeit: Der Mähdrescher arbeitet auf Hochtouren.



Nette Details sorgen für Abwechslung: In der Stadt findet ein Volksfest statt.

Die Preise für Ihre Waren unterliegen einer starken Schwankung, bedingt durch Jahreszeiten, Nachfrage und Angebotsrückgang durch Katastrophen. Im

Market-Value-Fenster können für jede Obstund Gemüsesorte die aktuellen Konditionen abgefragt werden.

etliche genretypische Soundeffekte (Muuuuuh) und wie immer ein schickes Handbuch mit nützlichen Hintergrundinformationen. Unter anderem erfahren Sie alles über die Hege und Pflege der empfindlichen Setzlinge, die optimale Lagerung der Felderträge und die günstigsten Absatzwege. Fast wie im richtigen Leben dreht sich auch bei Sim Farm im Endeffekt alles ums liebe Geld. Irgendwann bricht auch der robusteste Trecker nach einer letzten Ehrenrunde mitten auf dem Acker zusammen. Dann ist guter Rat und vor al-

> nemically educes peaks

lem ein neuer fahrbarer Untersatz teuer. Marsche Gatter, heruntergekommene Silos und hungrige Lämmer lassen Ihr Vermögen dahinschmelzen. In finanziellen Notlagen hilft die örtliche Bank gerne mit einem großzügigen Kredit weiter.

Statement

Ehrlich sind sie ja, die Maxis-Designer. Auf der Packung werben sie freimütig mit "Sim City's Country Causin". Und mehr sollten Sie von diesem Programm auch nicht erwarten. Während man in der



Tutti Frutti: Auf den Feldern wachsen mit Ihrer Unterstützung sicherlich wahrliche Vitaminbomben heran.

Stadt kleine Parks zur Freude der Bewohner anlegt, werden beim rustikalen Verwandten eben Windschutz-Hecken gepflanzt. Im Prinzip hätte man eine etwas abgespeckte Version auch als Datendiskette für das große Varbild veröffentlichen können. Intensive Spieler haben die Sonderfunktionen in maximal einer Woche ausgereizt - und dann avanciert der anfangs amüsante Bauernhof-Bastelbogen schnell zum Sim-

City-Wiederkäuer. Da ein Landwirt ja angeblich mit den Hühnern zu Bett geht, bleiben Sie so wenigstens von durchspielten Nächten verschont.

EEA Tastatur

VEA Maus

Petra Maueröder



chemische Mittel

(Dünger, Spritzmittel, ...)

(Kuh, Schwein, Schaf, Pferd)

(Frost, Heuschrecken, Wirbelstürme, ...)

Katastrophen



Wir befinden uns in der fernen Zukunft. Das Cyberspace ist Realität geworden. Sie sind Stark, Cyberspacecowboy, der immer auf der Suche ist nach leichten Jobs, die viel Geld einbringen.

Bloodnet

Dracula in Cyb

ines Abends wird Stark in einem der bekannten New Yorker Nachtclubs von einer geheimnisvollen Schönen angesprochen. Sie gibt ihm den Auftrag, für ihren Vater, einen van Helsing, wichtige Daten aus dem Cyberspace zu besorgen. Da die Bezahlung gut ist, erledigt Stark den Job zügig (die Schönheit der Tochter hatte dabei garantiert auch ein Wörtchen mitzureden!). Stark kommt nun in das Penthouse der van Helsings, wo er auch wie erwartet einen Kuß bekommt, nur leider nicht von van Helsings schöner Tochter, sondern von dem Familienaberhaupt persönlich. Dummerweise sind die van Helsings in

der fernen Zukunft Vampire geworden und so ist Stark durch seinen Biß zum gleichen Schicksal verdonnert. Starks Transformation zu einem Vampir wird aber durch das Hirnimplantat, das eigentlich jeder Cyberspacecowboy eingebaut hat, verzögert, so daß er van Helsing entkommen kann und noch eine Chance hat, ein Gegenmittel im Gewühl der Metropole New Yark

An diesem Punkt nun steigt der Spieler in die Handlung ein. Sie übernehmen die Rolle van Stark, wie er durch die Stadt zieht, immer auf der Suche nach dem lebensrettenden Gegenmittel. Zu Beginn des Spieles erstellen Sie Ihren Charakter wie aus zahlreichen Rollenspielen gewohnt. Sie beantworten mehrere Fragen und je nach Antwort hat Ihr Charakter andere Fähigkeitswerte. Sie können diese manuelle Charaktererstellung aber auch überspringen und einen vom Computer erstellten Stark steuern.

Eigene Welt...

Das eigentliche Spiel erinnert etwas an das betagte Neuromancer. Sie steuern Stark durch die Straßen von New York, wo Sie sich mit anderen Personen unterhalten, mit ihnen kämpfen oder handeln

können. Verschiedene Personen bieten Ihnen Missionen an, die Ihren immer zu niedrigen Kontostand aufbessern.

Kämpfe

Es können in den verschiedenen dunklen Kneipen der Stadt bis zu drei Helfer angeheuert wer-

den, die Ihnen bei den sehr oft im Spiel vorkommenden Kämpfen Unterstützung geben. Natürlich bieten diese Herren und Damen Ihre Dienste nicht kostenlos an, sondern verlangen entsprechendes Bargeld dafür. Überlegen Sie sich also gut, ob Sie lieber einen neuen 'Freund" oder eine neue Waffe kaufen wollen. Die Kämpfe können, wie aus SSI-Rollenspielen bekannt, in einem detaillierten und einem Quick-Modus ausgeführt werden. Im detaillierten Kampfmodus werden zuerst die Charaktere auf dem Kampfbildschirm verteilt, dann kann für jeden einzelnen Kämpfer eine eigene An-griffstaktik definiert werden.

Cyberspace

Neben New York können Sie aber auch das Cyberspace besuchen. Hier können verschiedene Programme gefunden werden, das Eis um Datenbanken geknackt und Informationen beschafft werden. Natürlich fehlen auch die aus Neuromancer bekannten Viren nicht. Um die verschiedenen Bereiche des Cyberspace zu erkunden, müssen Sie sich aber erst einmal die Zugangscodes zu diesen Bereichen be-



Bis auf die weniger gelungenen
Animationen
kann sich die
Grafik durchaus
sehen lassen.
Farbenfroh und
detailliert, genauso wie man
sich eine futuristische Cyberwelt
vorstellt.





schaffen. Und das ist leichter gesagt als getan. Eine andere Barriere des Erkundens neuerer Bereiche sind die beschränkten Leistungen Ihres anfänglichen Computerdecks. Doch mit teuer erworbenen Spezial-Chips kann dieses im Verlaufe des Spieles kräftig verbessert werden.

Grafik und Sound

In puncto Grafik ergeben sich Licht und Schatten: die Freude über die wirklich super gezeichneten und gerenderten Hintergründe wird aufgrund der wenig realistischen Animationen der bewegten Personen ganz schön gedämpft. Manchmal ist es fast nicht zu erkennen, daß die bewegten Farbkleckse auf dem Monitor andere Personen darstellen sollen. Hier hat man wirklich schon besseres (man erinnere nur an

Return of the Phantom vom gleichen Hersteller) gesehen. Über den Sound dagegen kann man nichts Gutes und nichts Schlechtes sagen. Er ist einfach wie so oft brauchbar, aber eben nichts Besonderes.

Fazit

Neben Fantasybüchern liebe ich auch die Bücher der Neuromancer-Reihe. Deswegen habe ich damals, als Neuromancer erschienen ist (irgendwann vor langer, langer Zeit...) sofort zugegriffen. Ich habe diesen Griff bis heute eigentlich nicht bereut, denn besagtes Spiel war für mich eines der besten Adventures schlechthin. Nun war ich natürlich auch wieder auf ja mit einem sehr ähnlichen Thema zu tun haben. Doch irgendwie hat MicroProse es nicht geschafft, die Atmosphäre, wie aus den Filmen Nemesis und Highlander II (Ja, Highlander II ist schlecht, aber die Endzeitstimmung kommt gut rüber.) bekannt, einzufangen. Da es aber zur Zeit an End-

zeitspielen fehlt, schließt

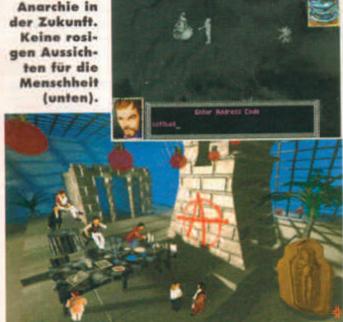
Bloodnet diese Lücke, so daß es für Fans dieses Szenarios durchaus empfehlenswert ist. Man hätte allerdings mehr aus diesem Thema machen können.

Lars Geiger

englisch









ERSTELLER MicroProse

Paula DiMigglio

Thank you, Stark. I need you to help

Ökolopoly

sbu GmbH, ca. DM 139.-

n der Grauzone zwischen Unterhaltungs- und Lernsoftware ist Ökolopoly angesiedelt, die PC-Version eines bekannten Brettspiels. Entstanden ist das "kybernetische Umweltspiel" unter der Federführung des preisgekrönten Fachbuch-Autors Frederic Vester und bereits seit

über vier Jahren unter dieser Bezeichnung im Handel erhältlich. Nun liegt die überarbeitete Version 3.0 vor, die über einige zusätzliche Grafiken verfügt. Ansonsten hat sich am Programm nichts verändert. Ihre Aufgabe besteht



Ökolopoly anstatt Monopoly ein Spiel für Umweltfreunde!

darin, einem von vier verschiedenen Ländern plus dem fiktiven "Kybernetien" zu Reichtum und Wohlstand zu verhelfen. Dazu werden Aktionspunkte auf Bereiche wie Produktion und Aufklärung verteilt, die wiederum direkten Einfluß auf Politik, Umweltbelastung usw. haben. Nach einer einstellbaren Anzahl von Runden werden Ihre Regierungskünste ausführlich bewertet. Leider fehlt immer noch jegliche Soundkartenunterstützung und die EGA-Grafik bewegt sich auf dem Niveau von 1989. Abgesehen von diesen Mankos ist es neben SimEarth eines der weni-

gen Spiele, die sich auch hervorragend für den Einsatz im Unterricht eignen nicht zuletzt wegen des informativen Handbuchs.

Petra Maueröder

minimale Konfiguration: EGA, 286er, Tastatur

Spielspaß: 62%

Okolopoly

Discoveries of the Deep Capstone, ca. DM 100. Neue Entdeckungen? Zumindest bei Discoveries of the Deep Fehlanzeige.

it dem Mini-U-Boot "Manta" erforschen Sie die Untiefen des Ozeans und müssen dabei sieben verschiedene Missionen erfüllen. Beispielsweise können Sie sich auf die Suche nach den Überresten des Luxusdampfers Titanic begeben oder nach Goldschätzen einer gesunkenen Galeere tauchen. Etliche Instrumente und Anzeigen infor-

mieren den Abenteurer über die momentane Position. Die an sich faszinierende Idee wurde jedoch mit Spar-Grafik, Minimal-Sound und ausgesprochen häßlichen Animationen umgesetzt. Eine umständliche Steuerung läßt dieses 12MByte-Spiel endgültig sangund klanglos untergehen

Petra Maueröder



minimale Konfiguration: VGA, 386er, Tastatur

Spielspaß: 27%

Strike Squad

Mindcraft, ca. DM 120.-

indcraft beschert uns mit Strike Squad eine Mischung aus Stra-

und Weltraumgeballer. Mit einem Raumschiff voller Söldner besucht man ferne Planeten, streckt fremdrassige Roboter nieder und rafft alle brauchbaren Gegenstände zusammen. Auffallend ist neben der altbackenen Spielidee die armselige Grafik samt der

nur mäßig originellen Charaktere. Am ärgerlichsten sind aber die hohen Hardware-Anforderungen (386er, 2 MB RAM), damit man den kärglichen Digi-Effekten lauschen kann.

Petra Maueröder



minimale Konfiguration: VGA, 386er, Tastatur

Spielspaß: 48%

Surf Ninjas

Capstone, ca. DM 100.-

Curf Ninjas verfügt über die übliche schwachsinnige Story, auf die hier bewußt nicht eingegangen wird. Sie steuern ein kleines, schlecht animiertes Sprite über den Bildschirm. Ihre Gegner (ein Ninja und seine 2047 Zwillingsbrüder) kommen genauso schlecht animiert von vorne und hinten auf Sie zu. Zu Ihrer Verteidigung können Sie einige (sehr) wenige Schritte und Schläge austeilen. Gelegentlich kommen Sie auch an diversen Gegenständen wie Schlüsseln und Dosen vorbei, die Sie aufheben und mitschleppen können, um sie an geeigneter Stelle einzusetzen. Surf Ninjas ist wieder einmal ein wirklich furchtbares Programm und langsam, ganz langsam gebe ich die Hoffnung auf, von Capstone, die schon mit Terminator Chess, Home Alone 2 und Bill and Ted's Excellent Adventure

ihren Ruf zu ruinieren versucht haben, noch einmal etwas brauchbares (spielbares?) zu sehen.

minimale Konfiguration: VGA, 286er, Tastatur

Spielspaß: 20%

Lars Geiger

McDonaldland

Virgin Games, ca. DM 120,-

ie arme Frau Bratbäcker Weder in der heimischen Küche, ja noch nicht einmal im Urlaub, ist sie vor den Belästigungen des weltgrößten Bulettenbraters sicher. Zu al-

lem Ubel lacht ihr das markante M-Enblem jetzt auch noch aus dem VGA-Monitor entgegen. Zum Gegenwert von rund zwanzig Big Macs

kann sich der PC-Spieler das McDonaldland nach Hause holen. In 30 farbenfrohen Levels kann man sein Jump&Run-Künste auf die Probe stellen. Das Spiel erinnert im Bezug auf Grafik und Steuerung stark an das bekannte Super Mario World für Nintendos 16 Bit-Konsole. Leider kann die Spielbarkeit da nicht ganz mithalten. Selbst mit einem Joystick tut man sich schwer, die MC Kids das sind die Helden des Actionspiels - einigermaßen exakt über die Plattformen zu steuern. Der Zwei-Spieler-Modus birgt ebenfalls nicht mehr Spaß, da hier abwechselnd

gespielt werden muß. Da empfiehlt es sich dann doch, lieber bei Vollkornbratlingen und einer ausgereiften Flugsimulation zu bleiben.

Thomas Borovskis

minimale Konfiguration: VGA, 286er, Tastatur, Joystick

Spielspaß:

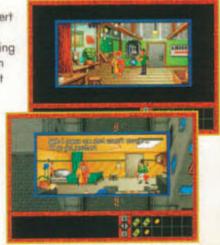
Ohne schwarzen



Homey D. Clown

Capstone, ca. DM 100.-

ieses Programm basiert auf der US-Fernsehserie In Living Colours, Als Clown verkleidet, versucht der Spieler, sich in den Straßen New Yorks gegen rabiate Schlägertypen und konkurrierende Spaßvögel durchzusetzen und ein TV-Studio heil und rechtzeitig zu erreichen. Die Kombination aus Action und Ad-



Die Konvertierung der Serie ging wohl in die Hose.

venture bietet Ihnen armselige VGA-Bildchen, laienhafte Animationen und ebensolchen Sound. Die Oberfläche erinnert mit Inventory und Maussteuerung entfernt an ein LucasArts-

Spiel. Sowohl inhaltlich als auch technisch gehört Homey D. Clown in die Rubrik "Pleiten, Pech und Pannen".

Petra Maueröder

minimale Konfiguration: VGA, 286er, Tastatur

Spielspaß:

Achtung! Die DINO's sind los, auf CD-ROM!

A STATE OF THE PARTY OF THE PAR	
Dinosaurier Adventure (Wissensbank in Wort, Bild und Ton)	99,00 DM
Dinosaurier Safari (Multimedia rund um den Dino für Windows 3.1)	99,00 DM
MS Dinosaurier (Geschichte, Animation; Fotos, für Windows)	159,00 DM
Esotherik (Geheime Mächte, Ufos, Bilder und Information)	49,90 DM
Multimedia Ägypten (Reiseführer in Wort, Bild und Ton)	88,00 DM
Multimedia Australien (Reiseführer in Wort, Bild und Ton)	88,00 DM
Visual Hot Girls (Erotik CD mit heißen Girls, nur für Erwachsene)	49,00 DM
Raytrace Magic (Abstrakte Grafiken und virtuella Welten)	39,00 DM
DC-CD-ROM (nur deutschsprachige Shareware aller Sparten)	64,00 DM
Night Owl 10 (der Sharewareklassiker in seiner neuesten Auflage)	69,00 DM
INCA (Multimedia-Adventure in der Zeit der Incas, Wahnsinnsgrafik)	129,00 DM
Data Media Spiele (1000 Spiele + Indiana Jones 4)	89,00 DM
Versand per NN right 9,- DM oder Rostollannahme Tel 06 21	162 69 54

Vormuskussa/Scheck argl. 6.- 1951 Bestellannahme Tel. 06/21/62

Gearis! erhalten Sie ausere Preisliste incl. CD ROM Fuhrer '93. Ein unschlagbares Angebot, deshalb nofort aufordern unter 96 21/62 69 54 oder BTX *Reis#

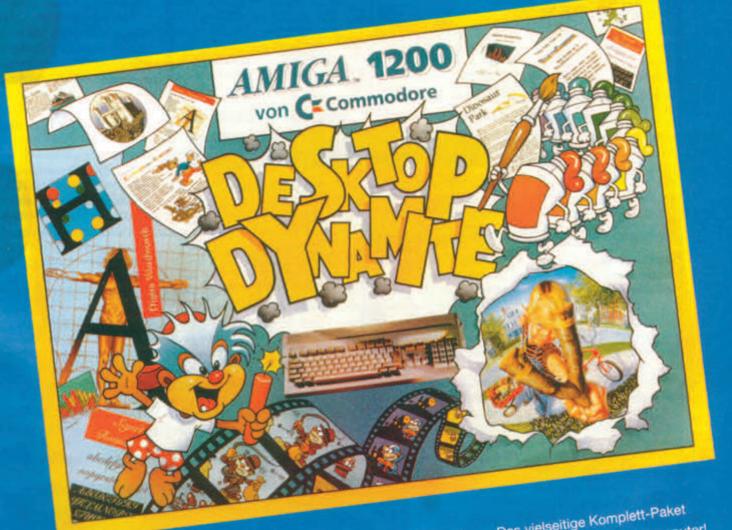
REIS ELEKTRONIK Bahnhafstraße 12 * 67059 Ludwigshafen BTX:= Reis# Tel.: 06 21 / 62 69 54

Fax: 06 21 / 62 70 80



Geballte Ladung zum Einsteigen <u>AIMIGA</u> 1200





* farbenprächtig * grafikstark "Deluxe Paint IV (AGA)"
 * textsicher * rechnerschnell "Digita Wordsworth"
 * umfangreich * leistungsstark "Dennis", "Oscar"

Das vielseitige Komplett-Paket
für pfiffige Kreative am Computer!
Für leistungsstarke Text- und Grafikarbeit, Animation und UnterhaltungStarke Spiele für Training, Tempo
und Talent! Einfach reinschauen
und loslegen! Jetzt im Handel.



Möge der Bessere gewinnen

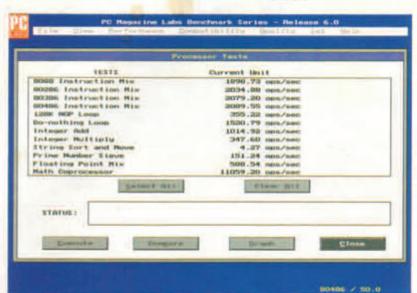
Computer auf Herz und Nieren getestet

ein Attribut. bei dessen Vergabe nicht nur das Zusammenspiel von Taktfrequenz und Prozessor zu berücksichtigen ist. Gerade in den Grenzbereichen von schnellen 386er Maschinen zu 486 DLCs kann ein Geschwindigkeitstest oftmals erstaunliche Werte liefern. Plätzlich schlägt da, trotz

aller gegenteiliger Beteuerungen Ihres EDV-Händlers, David (386DX) den Goliath (486DLC). Wie kommt das? Nur im Zusammenspiel aller Einzelkomponenten, sowohl der Hardware wie auch der installierten Software, kann sich die Leistung entfalten. Findet sich irgendwo im System ein Flaschenhals (z.B. eine uralte, da billige Grafikkarte) kann dies die Gesamtleistung erheblich beeinträchtigen. Um nun festzustellen, ob und vor allem wo sich ein solcher Engpaß verbirgt, bzw. in welcher Konfiguration ein System am schnellsten läuft, stehen Testprogramme zur Verfügung:

Pc Magazine -Benchmark 6.0

Das auf dem Sharewaremarkt wohl verbreitetste, da auch ausgereifteste und vielseitigste Produkt ist der Benchmarktest des PC Magazins. Die VGA-Oberfläche ist einfachst zu bedienen, die einzelnen Tests kinderleicht abzurufen und die erzielten Ergebnisse zuverlässig und exakt. Man bedient sich in diesem Programm zur Ermittlung von Leistungsdaten nicht eines einzelnen Testlaufes mit



einem bestimmten Algorithmus, sondern eines Sammelsuriums von verschiedenartigen Routinen, deren Ergebnisse dann zu einem Wert zusammengefaßt werden. Auf diese Weise erreicht man eine Gleichgewichtung aller für ein Standardprogramm wichtigen Faktoren. Als äußerst gelungen kann auch die Option des Vergleiches mit bis zu drei verschiedenen Rechnern, die alle separat erfaßt und gespeichert werden können, bezeichnet werden, da sich so Leistungsvariationen nach Konfigurationsänderungen leicht messen lassen. Die Testergeb-

nisse einer jeden Testsparte (CPU, VGA,...) zeigen dabei deutlich und detailliert Stärken und Schwächen des jeweiligen Systems - also genau das, was es zu erfahren galt. Allumfassend, ein sehr gutes Verarbeitungszeiten-Meßtool.

Systeminfo 2.01

Konnte man mit dem Benchmark 6.0 einfachst mehrere Rechner in der Geschwindigkeit vergleichen, bietet Systeminfo dem versierten Anwender Einblicke in alle Teilbereiche des Rechnerinnenlebens. Anzahl und Aussagegehalt der hier integrierten Routinen und deren Ergebnisse sind um noch einige Schritte weitreichender. Ins Auge sticht vor allem die detaillierte Aufschlüsselung aller Systemparameter sowie der Belegung von Speicher, Interrupts und Harddiskanschlüssen. Ausführliche Geschwindigkeitsmessungen der einzelnen Rechnerkomponenten, womöglich nach verschiedensten Verfahren, sucht man jedoch, bis auf einen allumfassenden Wert, vergebens. Trotzdem stellt Systeminfo für den täglichen Gebrauch ein äußerst nützliches und perfektes Tool dar. Maus- sowie Tastaturunterstützung, Pulldown-Menüs und Textmodus garantieren universelle Einsetzbarkeit.

Diagnostics 4.4

Demjenigen, der niemals tief genug in sein System eindringen kann, sei hier noch Diagnostics vorgestellt. Ausführlichste und genaustens aufgeschlüsselte Interrupt-Vektor-Tabellen sowie ausschweifende Tests der Schnittstellen sollten keine Fragen mehr affen lassen. Wer sich bisher nur unter Windows oder DOS in Basic dem Rechner näherte, dem dürfte trotz oder gerade wegen der gelieferten Präzision der Daten mit den dazugehörigen Adressen wenig geholfen sein. Für jeden Eingeweihten, sofern er sich die gebotenen Antworten nicht selber kurz in C-Abfragen halt, selbstverständlich ein nettes Utility.

Obench 1.21

Haben sich bisher alle Programme in der Hauptsache um das Allerheiligste, den Rechner selber, gekümmert, gilt dieses Programm ausschließlich der Erforschung und dem Test von Festplatten und deren Parametern, Ermittelt werden die Leistungsdaten, d.h. Übertragungsraten, Zugriffsgeschwindigkeiten etc. der angeschlossenen Harddisks. Ergebnisse verschiedener Festplatten können gespeichert und verglichen werden. Unabhängig vom Einsatz eines Cachecontrollers

oder Smartdrives werden die Werte durch zufälligen Zugriff auf alle Sektoren der Platte zuverlässig ermittelt. Alle vier vorgestellten Pro-

Alle vier vorgestellten Programme laufen in der vorliegenden Shareware-Version ohne jegliche Einschränkungen. Als teuerstes Tool liegt aber selbst Systeminfo 2.01 mit 20 DM für die Vollversion noch innerhalb des Taschengeldrahmens und der Benchmarktest 6.0 ist aar Freeware 1

Dschump

Gummikugel unter Leistungsdruck

Der Ball hüpft hoch, der Ball hüpft weit, warum auch nicht, er hat ja Zeit. Doch wer bei diesem Spiel die Ruhe weg hat, geht vermehrt das Risiko ein, in den Abgrund zu stürzen.

Sinn und Handlung dieses Geschicklichkeitsspieles ist es, einen springenden Ball über ein Labyrinth von Steinplatten zum Ziel zu führen. Rechts und links der Bahn gähnt die absolute Leere, die jeden verirrten Ball auf-



saugt. Aber auch die Steinplatten bergen so die eine oder andere Tücke. Richtungswechsel, Pulverisierungen, Level-Warps und ähnliches (40 verschiedene Steine) erschweren die ohnehin nicht einfache Aufgabe un-

AB SOFORT KÖNNT IHR ALLE VORGESTELLTEN PROGRAMME AUS DER RUBRIK SHAREWARE DER DIREKT UND PREISGÜNSTIG ORDERN !! BESTE SOFTWARE ZUSAMMENGEFABST IN DER SERIE: BEPRÜFTEN HD DISKETTEN HAREWAREPAKET MIT ALLEN B IGHLITHS EINER AUSGABE FO BUA ME HALLOWEEN HARRY SANGO FIGHTER DSCHUMP NIGHT RAID BENCHMARK 6.0 SYSTEMINFO 2.01 DIAGNOSTICS 4.4 0-BENCH 1.21 ODER AKTUELLERE VERBIDNEN, FALLE VERFÜGBAR !! BEST OF 1993 DIE BESTEN 30 SPIELEPROGRAMME DER SHAREWARERUBRIK DES JAHRES 1993 ! DAS MEGAPAKET DES SPIELVERBNÜGENS ZUSAMMENBESTELLT AUF 15 3.5 ZOLL HD DISKETTEN FÜR EINMALIGE 49.- DM !! BESTELLTELEFON ASTAT MEDIA GMBH PC-SHAREGAMES KOBERGERSTRASSE 41 90408 NÜRNBERG DISKETTE ADRESSE NACHNAHME + 7DM SCHECK BANKEINZUG

UNTERSCHRIPT

PD & SHAREWARE



gemein. Doch hat man nach anfänglichen Problemen den Dreh erst einmal richtig raus, fasziniert dieses Spiel im VGA-Modus und mit Soundunterstützung für mehrere Stunden. Der erhöhte Witz an der Sache wurde durch das ausgeklügelte und teilweise gemeine Leveldesign erreicht, so daß für leichte Gehirnschlingen bis zu schweren Geistesknoten keine Haftung übernommen werden kann. So kam es bei Testpersonen regelmäßig zu Störungen, wenn der ENDE-Stein nicht am

Ende des Levels sichtbar wurde, da er sich irgendwo zwischendrin unter einem Deckstein, den man aus Bequemlichkeit nicht entfernt hatte, versteckte.

Fazit: Ein netter Zeitvertreib für all diejenigen, die sich für besonders geschickt und raffiniert halten, oder solche, die dies werden wollen.

So - da haben wir nun die gesammelte Ladung Schlamassel! Jetzt ist es endgültig soweit, daß man ein Sharewareprodukt nur noch anhand des Preises von den kommerziellen Konkurrenten unterscheiden kann. Wie konnte es so weit kommen, daß erprobte Spieleveteranen wieder zur Shareware greifen und hingebungsvoll ihre Freizeit opfern? Welcher Hersteller hat hier versehentlich mit dem Prädikat Shareware hantiert?

Halloween Harry

Der glibbergrüne Schlamassel

POGEE - ist der Schrei nach Revolution, Das wohl bekannteste Unternehmen dieser Branche, das zuvor mit Produkten wie Commander Keen, Duke Nukem, Monster Bash, um nur einige

zu nennen, einen Spielehit nach dem anderen veröffentlichte, stellte nun das neueste und perfekteste Werk vor -Halloween Harry. Konnte man sich erst vor zwei Monaten über Bio Menace (natürlich

von Apogee) als Trendsetter bei Jump, Run & Shoot em Up-Spielen begeistern, fällt nun ein großer Schatten auf den Markt und das Rampenlicht gehört allein....

Harry !!

Der Notruf des Föderationsrates nach dem stahlhart durchtrainierten Einzelkämpfer verhallt nicht ungehört. Irgendwas war oberfaul - was das war, erfuhr Harry kurz darauf von seiner bildhübschen Vorgesetzten Diane im Besprechungsraum der Erdaußenstation

"Liberty". Aus dem Hyperraum war ein fremdartiges Raumschiff aufaetaucht und hatte vor knapp drei Tagen New York City angeariffen. Seitdem werden dort Menschen zusammengetrieben und in Laboratorien zu wil-

lenlosen Zombies verwandelt. deren Aufgabe es ist, den neuen, meist glibbergrünen Herrschern zu dienen und gesunde Menschen zu töten. Ein Ultimatum zur bedingungslosen Kapitulation der restlichen Menschheit wurde, zur Vermeidung der Exekution des gesamten Planeten, gestellt. Alle sofort eingeschleusten Agenten wurden bereits gefangen und genetisch modifiziert. Verbleiben genau noch zwölf Stunden, um der Gefahr Herr (Harry) zu werden.

Aber diese Situation, in der man normalerweise in Panik verfällt, ist genau die richtige Herausforderung für Harry. Mit ernster Miene und einem Flammenwerfer begibt er sich zum Nervenzentrum des Gegners, dem zum Hauptquartier umgewandelten World Trade Center. Mit Hilfe von Funkanweisungen von Diane und seinem überdurchschnittlichen Überlebenswillen steht die Säuberung jedes einzelnen Stockwerkes an. Gefangene, noch menschliche Wesen, müssen befreit, heimtückische Fallen umgangen



Schneller als Harry kommt keiner! Die bildhübsche Diane kann seine Hilfe auch gut gebrauchen.





"Schau mir in die Augen, Grüner!"Der Vorspann ist hervorragend, aber die Qualität der Grafik bleibt auch nach dem Intro noch sehr hoch.

und Zombies sowie allerlei eingesetzte außerirdische Schmusetierchen zerstört werden. Mit den an Waffenautomaten zu erhaltenden Raketen, Munition, Handgranaten und Sprengsätzen stellt dies, solange das nötige Kleingeld nicht ausgeht, eine lösbare Aufgabe dar. Doch Vorsicht ist geboten! Jeder erlegte Gegner gibt nur einmal Geld. Kommt man in die Verlegenheit, einen Weg öfters begehen zu müssen, stellt man mit Entsetzen fest, daß durch die Gabe der Regeneration von Zombies der Weg immer wieder eine Gefahr und vor allem Munitionsverbrauch darstellt. (Und ist erst mal das eigene Waffenarsenal erschöpft, ist Harry 100%ig erledigt!) Das rettende Tor zum nächsten Level öffnet sich erst, nachdem man alle Gefangenen aus den Büros, Fluren und Geheimzimmern befreit hat. Ware alles so offensichtlich wie es das Radar am Handgelenk anzeigt, würde man nicht ständig an geschlossenen Turen, massiven Wänden und

versteckten Gängen verzweifeln, bis man endlich, in der Shareware als Endkampf, dem Superdraiden den Strom ausknipst.

86:46 8615

8882783 | 87 | 1.1

Faszination, VGA Grafik, Sound, Einfallsreichtum und Spannung, Alles, was ein Spiel braucht. Allein das Intro, das von Origins Wing Commander stammen könnte, ist ein Erlebnis. Animierte Sequenzen führen den Spieler filmartig in Umgebung und Geschehen ein, bevor er sich allein mit Joystick (Tastatur) behaupten muß. Das Bemerkenswerte ist die erreichte Grafikqualität, die auch nach dem Intro nicht auf den so beliebten und einfacher zu programmierenden EGA-Modus mit 16 Farben zurückfällt, sondern konstant

mit 256 Farben und detailreichen Bildern aufwartet. Dabei wird nicht auf sauberes Scrolling in verschiedenen Ebenen und flüssigen Bewegungsablauf verzichtet. Harry und seine Waffen lassen sich einfach und genau steuern. Dem Spiel mangelt es aufgrund der ausgeklügelten Levelgestaltung trotz dringend notwendiger Gewandheit mit dem Joystick nicht an Situationen, in denen man den Finger vom Feuerbutton nehmen muß, um die grauen Zellen zu aktivieren. Zusammenfassend gesagt, gewinnt man den Eindruck, daß

eine Qualitätssteigerung im Bereich der Shareware eigentlich nicht mehr möglich ist. Bleibt die Frage - handelt es sich hier um eine einmalig gute und günstige Publikation oder läutet dieses Produkt eine Epoche von preisgünstigen Spitzenspielen ein? Viel wird davon abhängen, ob der hier betriebene Aufwand (installiert 3.5MB) sich auf die Zahl der bestellten Vallversionen merklich auswirkt. Für die angesetzten 59. - DM der Vollversion mit vier eigenständigen Szena rien, untergliedert in jeweils mehrere Levels, kann man Halloween Harry wirklich getrost auf die Wunschliste setzen!





PC-Games Spiele-Paket

Nur solange der Vorrat reicht: Alle Shareware-Spiele dieser PCGames gibt's bei uns in einem Poket für zur

14,95 DM





Weitere Spiele-Paketel

- Commander Keen Tell 1,4,5
- 73 Action-Paket: Nightraid. Overlief, Startins, Nychy
- T Fipper-Paket Spider-Phoof.
- Will's Presol. Morall's Presal Cl Hugo-Poket. No 3 Tello des
- Shorewore Adverture Kossken
- Cl Robot-Paket: Ale 4 Robot Adventures (deutschaprochig!)
- 3 Breakout-Paket: Aquancid. Bananaid: Bip Bost 2





Noch mehr Spiele-Pakete Apogee-Jump&Run-Paket

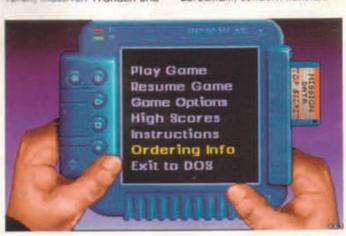
- Bla Menace, Crystal Cover, Secret Agent Mon.
- 71 Tetris-Poket, Floo, Columns Super Tetris, Quatris, Nyet II, EGANT, Tatts und naturisch Tet
- TI Windows-Tetris-Paket: Tetwir Hex Tetris: Tetris for Windows. Winter. Columns und Kicts
- Jedes Paket kostel nur 4,95 DM (51/1) baw. 5,95 DM (31/1), plus Versandkosten.

Wernach mehr wissen will Unseren Katalog, mit mehr als 500 austühlich beschriebenen Shareware-Spielen und einem Shareware-Spiel der freien Wahl, gibt is für 5 DM (Briefmarken) Scheck Barisnoten, Gold)

Bestellannahme

Telefon: (0211) 2559 23 Telefox: (0211) 2540 75

> J, Henseler Postfach 10 2818 40019 Düsseldorf



Night Raid

Luftlandung im Kugelhagel

n der Wüste, fernab von der Heimat, ist das einzige, was zwischen einer Invasion von Fallschirmjägern und dem vertrauten Quadratkilometer Sand steht, Ihr Geschützstand mit einer dezenten 32mm Kanonel Strategisch weder bedeutend noch taktisch besonders vorteilhaft, gilt es, alle ankommenden Gegner vor Erreichen des sicheren Grundes vom jeweiligen Fallschirm zu trennen, das Transportflugzeug zur Notlandung zu zwingen oder auf eine andere Art dafür Sorge zu tragen, daß niemand die wohlverdiente Pizzalieferung in den Zwischensequenzen stört. Um konkrete Zahlen zu nennen: Bis zu zwei Überlebende des Massakers sind ungefährlich, da diese sofort von einem UFO

abgeholt werden - ab drei wird die Sache wirklich brenzlig. Diese beginnen dann mit der Stürmung des Geschützstandes und jagen diesen kunstgerecht in die Luft. Die ganze Sache als einfach abzustempeln, ist jedoch verfrüht. Begrenzte Munition, schnelle Jagdflugzeuge und Raketen erschweren das Vorhaben! Während der Installation erkennt das Programm automatisch die vorhandene Hardware - hoffentlich einen 386SX mit VGA-Karte - und gibt dementsprechend Ressourcen wie den Sound frei. Wäre dieses Spiel nicht gerade allzu ideal, um angestaute Aggressionen abzubauen, könnte man Handlung und Grafiken als makaber bezeichen. Hätte es



Operation "Dessert" Storm - Zuerst gibt's Wüstenkampf, zum Dessert dann Pizza.

für den Autor wirklich ein Problem dargestellt, anstatt menschenähnlicher Wesen irgendetwas anderes an die Fallschirme zu hängen? Reicht die Tagesschau nicht mehr aus? Dennoch, abseits der moralischen Bedenken handelt es sich hierbei um ein ganz zufriedenstellendes Ballerspiel für den Feierabend.

Sango Fighter

Mongolischer Kampfkoloß

m Antang war Street Fighter, dann kam Street Fighter II, irgendwann kommt Street Fighter III, IV und V. Doch die historischen Wurzeln jener starken Kämpfer mit teilweise übernatürlichen Eigenschaften finden sich bereits vor mehreren hundert Jahren in Stammesstreitigkeiten des Mongolenvolkes. Den Thron hat unrechtmäßig ein übler Kerl namens Cao Cao an sich gerissen und die Aufgabe eines jeden traditionsbewußten Einzelkämpfers ist es nun, dieses Unrecht ungeschehen zu machen. Doch wie das in der großen Politik schon immer war, kommt man an den Chef erst heran, wenn man sich seiner kampferprobten Generäle siegreich entledigt hat. Kleine Handwaffen wie Speere und Schwerter sowie unfaire Schläge oder magische Tricks stehen zur Verfügung. Wie auch in Street Fighter besitzt jeder Charakter eigene besondere Talente und Schwächen, die

man geschickt einsetzen muß, um die Spur einer Chance zu haben

Das ganze Spiel bietet neben einer äußerst gelungenen grafischen Aufmachung mit Hintergrundscrolling und sauberer Animation drei verschiedene Spielmodi. Zum einen kann man sich einen Gegner auswählen, um ihn im "Freundschafts"-Kampf zu unterwerfen - sozusagen ein Trainingsmodus. Zweitens, und das ist ein echter Pluspunkt, läßt sich diese Kampfsportart gegenein-

ander, also zu zweit ausüben.
Drittens kann man in den sogenannten "Story Mode" einsteigen und die Geschichte eines frischen Mongolenfighters mitverfolgen. An den verschiedensten geografischen Orten begegnet er dann seinen Gegnern.

Qualität hat aber auch so seinen Preis, was hier das Aus für 286er-Besitzer bedeutet. Das Spiel benötigt, um voll zur Geltung zu kommen, mindestens einen 386er mit VGA-Karte, 554KB freien Hauptspeicher und 32KB XMS. Dafür erhält

man im Gegenzug ein allumfassend gu-tes Spiel mit ansprechendem Gameplay und langanhaltender Motivierung. Die in der Sharewareversion von sechs auf zwei Gegner beschränkte Auswahlmöglichkeit reicht allemal für langanhaltendes Spielvergnügen. Fazit: Mit Sango Fighter liegt uns das beste Spiel dieses Genres auf dem Sharewaremarkt vor und ist als solches uneingeschränkt empfehlenswert.



Saubere
Animationen
und grandioses Scrolling
machen
Sango Fighter zur Konkurrenz für
Full-PriceSpiele.

Nutz'den coolen Abo-Service

12 x PC GAMES oder 12 x das PC Action/ PC Games-Kombi und eine KOSTENLOSE Superprämie Ihrer Wahll

Sie müssen nichts weiter tun, als den Abo-Bestellcoupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, und dann ab damit an untenstehende Adressel



mit 7 Funktionen: Stunde, Minute, Monat, laufende Sekunde, Alarm, Zwischenzeitnehmer und 1/100 Sekundenanzeige.Kunststoffgehäuse, batteriebetrieben

Prämien 3a + 3b

LCD - Armbanduhr Stunden- und Minutenanzeige, auf Knopfdruck auch Sekundenanzeige und Datum, wassergeschützt, Kunststoffgehäuse

und -armband, Quartzwerk



Prämie 1

Sharp-Cassetten-Abspleler

mit automatischer Bandendabschaltung. BassBooster, LED-Batterie-

Betriebsanzeige, externem Gleichspannungsanschluß, abnehmbarer Gürtelklammer. leichtem, extrem leistungsfähigem Stereo-Kopfhörer



Street-Basketball

Wer wirft die meisten Körbe? Der Ball für Spiel und Sport. Official Size Gr. 7.

Baseball-Set, 3-tlg. mit Holzschläger, Länge ca. 66

cm, Handschuh aus Kunststoff. Länge ca. 26 cm und Ball

O



1	Ja.	ich	will	das	PC	GAN	IES	Abo
						d 103		

PG 4000

Ja. ich will das PC Action/PC Games-Kombi-Abo IDM 17. / Monat: halbidhiriche v. alhirliche Berechnu beinhaltet nicht PC Games Diskette) PA 4000 dazu erhalte ich folgende Prämie KOSTENLOS

(nut sine moglich!):

☐ Streetbasketball 248 483 3 Baseball-Set 014 634 Design-Taschenrechner 218 618 234 217 3 Datenbank Armbanduhr+Stoppuhr 015 877/005 430 T Walkman 222 856

Die angekrauzte Pramie durf ich in jede n, auch im Falle des Widerrufs

Meine Adresse:

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

Wohnort

1. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten (lich versichere mit der Unterschrift, daß ich das 18 abenquir vollendet habe)

Widerrufsbelehrung:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung antlaut, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC VERLAG GmbH &Co.KG. Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg, leht bin damit einverstanden, daß die Post ber einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteil.

2. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten (Ich versichere mit der Lim daß ich das 16 Lebensjahr vollendet habe.)

Gewünschte Zahlungsweise: (bitte ankreuzen): T Bequem durch Bankeinzug Konto -Nr.:

BLZ

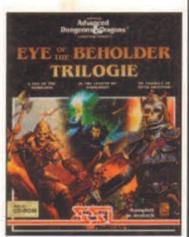
☐ gegen Rechnung

noch schneller: ABOFAX: 0911 - 28 68 32 ABO-TELEFON: 09122-6061

bwohl sich bereits abzeichnet, daß in Zukunft wohl verstärkt eigenständige CD-ROM-Produkte auf den Markt gebracht werden, sind die kompletten Konvertierungen immer noch vorhanden. Neuestes Beispiel: Die Eye Of The Beholder-Saga wurde nun auf eine CD gepreßt. Wem also noch ein Teil fehlt, der kann sich gleich diese CD zulegen und erhält die beiden anderen Episoden quasi grafis. Ansonsten wurde an Eye

of the Beholder, The Legend of Darkmoon und Assault on Myth Drannor nichts geändert, so daß Besitzer der Diskettenversionen

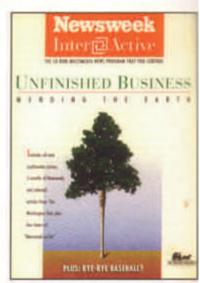
keinen Blick riskieren müssen. Die beiden ersten Folgen laufen auf einem 286er, für den dritten Teil wird hingegen ein 386er empfohlen.



System: CD-ROM, 286er, VGA Preis: ca. DM 120.-Erhältlich: November '93

Eye Of The Beholder Newsweek Interactive

iese brandneve Multimedia-CD bietet zwölf Ausgaben der "Newsweek", ausgewählte Artikel der Washington Past und vier Stunden der Sendung "Newsweek on Air". Wie bei vielen Anwendungen dieser Art kann man nach Stichwörtern suchen, Audio- und Videosequenzen lockern die Texte gekonnt auf und Titelthemen werden speziell aufbereitet. Interessierte CD-ROM-Besitzer mit sehr guten Englischkenntnissen werden Newsweek Interactive bestimmt zu schätzen wissen, allerdings ist in Deutschland die angesprochene Zielgruppe doch sehr klein.



System: CD-ROM, 386er, SVGA

Lange erwar-

tet, bald da: Strike Com-

mander auf

CD-ROM!

Preis: ca. DM 150 -

Erhältlich: November '93

Strike Commander

on vielen wird die Umsetzung der Diskettenversion bereits mit großer Spannung erwartet. Auf der Comdex in Chicago wird das neue CD-ROM-Produkt nun in Zusammenarbeit mit Toshiba vorgestellt. Das besonders schnelle Doublespeed-Laufwerk 3401-E wird dem Softwareriesen Origin zur Verfügung gestellt, um ihr stärkstes Actionspiel auch richtig in Szene setzen zu können. Strike Commander hat auf CD-ROM neben den 41 normalen Missionen auch die 21 Aufgaben der Tactical Operations zu bieten. Außerdem wurden neue Musikstücke integriert, die im

besten Midi-Sound aus den Boxen schallen. Man darf gespannt sein, vor allem, weil auch noch die künstliche Intelligenz der feindlichen Widersacher verbessert wurde.

Upgrade-Service geben?" Aber klar, gegen einen bis jetzt noch nicht definierten Aufpreis wird man die Disketten- gegen die CD-ROM-Version eintauschen können. Da könnten sich einige Hersteller ein Beispiel nehmen!

Für Besitzer der Diskettenversion wirft sich natürlich eine Frage auf: "Wird es einen System: CD-ROM, 386er, VGA Preis: ca. DM n.B.

The Lost Treasures Of Infocom 2

nfocom is back! Obwohl man mit Return To Zork neuerdings eine ganz andere Schiene fährt, erscheint in den nächsten Tagen ein zweiter Teil zur beliebten Lost Treasures-Reihe. Echte Prunkstücke wie Bureaucracy, Trinity, Wishbringer und Seastalker werden jedem Saftwareveteranen sicher-

Erhältlich: Dezember '93

lich noch ein Begriff sein. Insgesamt befinden sich elf Adventures auf dieser CD-ROM. wenn man die drei Bonusspiele Arthur, Journey und Shogun einmal außer acht

läßt. Grafikverwöhnte Abenteurer sollten aber dringend vorgewarnt werden: Infocom hat in der Vergangenheit lediglich Text-Adventures herausgebracht.

System: CD-ROM, 286er, CGA Preis: ca. DM 150.-

Erhältlich: Dezember '93

Terminator 2 Chess Wars -Judgement Day

Is Diskettenversion fiel diese ungenügende Schachversion im Schatten des Terminators bereits durch, der CD-ROM-Version sollte es allerdings nicht anders gehen. Das Spiel wurde überhaupt nicht verändert, d. h. Terminator 2 Chess Wars - Judgement Day kann in der CD-ROM-

TERMINATOR 2
JUDGMENT DAY
CHESS WARS

Terminator is Back... in A Deadly
Garre Of Chess

Versian nur als Festplattenschoner verwendet werden. Damit diese Fassung nicht ganz so schlecht wegkommt, haben die schlauen Programmierer als Bonusspiel noch

Grandmaster Chess auf die CD gepackt. Ob das allerdings einen Kaufanreiz bietet? Wir meinen nein!

Terminator Chess Wars ist als CD-ROM-Version nicht viel besser als auf Diskette.

Händleranfragen erwünscht!

System: CD-ROM, 386er, VGA, SVGA

Preis: ca. DM 130.-Erhältlich: November '93

Games Unlimited

INHABER: CHRISTIAN MANN

55116 MAINZ · KÖTHERHOFSTR. 1 · Telefon: (0 6131) 23 80 27/23 80 29/23 80 85 · Fax: (0 6131) 23 80 62

 Syndicate
 Amiga / PC
 DM 69,90 / DM 89,90
 Elite 2
 Amiga / PC
 DM 69,90 / DM 84,90

 Lands of Lore
 PC
 DM 84,90
 Jurassic Park
 Amiga / PC
 DM 59,90 / DM 74,90

 Pirates Gold
 PC
 DM 99,90
 Aces over Europe
 PC
 DM 89,90

 Day of the Tentacle
 PC
 DM 94,90
 Rebel Assault
 PC
 DM 99,90

Day of the Tentacle PC DM 94,90		DM 94,90	1	Rebel A	Assault	PC I	OM 99,90)		
Programm	Ami	ga PC	Programm	-	Amiga	PC	Programm	1	miga	PC
		DM DM	Name of the last o		DM	DM		200	DM	DA
and .		1,00 89,00		00		99.90	Start Service II	DA	89.90	94.00
A-Train		99.90		DV	89.90	99.90	Sim Farm	DV	L.W.	99.90
Aces over Europe		LV 89.90		OV	79.90	79.90	Space Hulk	DA	84.90	94.00
Aces of the Pacific + Data	DV	89.90		DA	- 01000	84.90	Space Quest 5	DV	LV	89.00
Acres Miss. Disk	DA	29.90		DA	59.90	74.90		DA	69.90	79.00
Aure is the Days	DV	99.90		DV	59.90	74.90	Street Fighter 2	DA	500,000	99,8
B-17 Flying Fortness		99,90		DV		89.90	Strike Commander			49.90
Burtle are Cata Z		9.90 34.90		DV	- LV	84.90	Strike Commander Speech	DA		
Bartle South		9.90 74.90		DV	88.90	69.90	Strike Com. + Speech	DA		139,00
Betterferri v Deta Z		6.90 104,90		DV	L.M.	69,90	Strike Corn. Mission 1	DA		49,80
Bertrand at Krandor	DV	99,90		DA	89,90	89.90	Stunt Islands	DA	i.V	99,90
Burelestine Mars Prof. 2.0	DV 7	4.90 74.90	Links 386 Pro	DA.		99.90	Syndicate	DV	69.90	89,90
Burting Steel	DV	89.90				40.00	Task Force 1942	DA		99,90
Buritime	DV	LW LV	Links Belfry			49,90	The Legacy	DV		74.90
Brutz Richin	DV	89.90	Links Mauna Hea			40.00	The Lost Vikings	DV-	79.90	89.90
Carriolege	DV 7	0.90 74.90	Links Innistrook Copperhead			49.90	Tornado	DV	6 W.	89.00
Chara Engine		9,90	Links Pineturst			44,90	Transarctica	DV	89.90	89.00
Civilization		6.00 99,00	Lion Heart	DA	59,90		Ultima 7	DV	-	99.90
Contentine	DV	94,90			99,00	79.90	Utima 7 Data	DA		49.90
Comprohe Date	DV	54,90	Lost Trees 2		22.0	79.90		DA		99.0
Comanche + Data	DV	134,90	Lother Matheus Fullbeil	DV	79.90	P0.90	Ultima7 fl.	DA		79.90
Day Schweize Auge		4,90 64.B0		DA	49,90	69,90	Ultima Underworld 1			
Day of Tentacle	DV	94.90		DV	79,00	69.90	Ultima Underworld 2	DA		84.90
Der Patroler		9,90		DV			WWF European Rampagne	DA	54,90	50,9
Die Schöne und das Bleet	DV	89.90		DV	74.90	94,90	Waker	DA	64,90	LA
Dogfgirt Durie 2	DA: 8	9,00 89,00		DV	89.90	86.90	Whale's Voyage	DV.	64,90	74,90
Dune 2		4,90 89,90		DA	29.90	00'00	War in the Gulf		69,90	74,0
Evinockey Manager	DV 7	4,90 99,90 9,90 84,90		205	79.90	89.90	Wing Commander 1	DA	34,90	
Eine 2		9.90 84.90		DA	89.90	69.90	Wing Commander † Del. E.	DA		84,90
Eye of Benoider 2 Eye of Benoider 3		4.90 89.90		DA	69.90	74.90	Wing Commander 2 complett	DV		98.90
F-15 Strike Engle 3	200	99.90		COA.	89.90	L.V.	Wing Commander 2 Op. 1+2	DA		49,90
Falcon 3.0	DA	99.90		DA	March .	99.90	Wing Commander Speech	DA		49,90
Falcon 3.0 Mesion 1	DA	89.90		DA		89.90	Wizardry 7	DV	89,00	99.00
Falcon 3.0 Mission 2	DA	69.90		DA DA	69.90	-	X-Wing	DA	- marian	94.9
Fields of Glory	DA	99.90		DA	49.90	49.90	X-Wing Data	DA		49.9
Fire & Ice		1.00 59.90		DA	79.90	69.90	X-Wing + Data	DA		139.9
Flashback		9.90 74.90		DV	1 111	99.90		DA		49.9
Formula 1 Grand Prix		9.90 99.90		DA	59.90	64.90	X-Wing Data 2			94,9
Freddy Pharkas	DV	79.90		DW		74.90	Xenobots	DA	100	
Front Page Football PRO	DA	79.90		DV		89.90	Zool	DA	24,90	54,90
Gooff	DA 0	9.00 99.90		DV		99.90	CD-Rom			
Gobline 2	DV 5	9.00 64,90	Ringworlds	DA		69,90	7th Guest			139.9
Gunship 2000	DA 6	4.90 99.90		DA	Total Control	99.90	Der Patrizier			99.90
Gunship 2000 Senario	DA	69,90		DA	59,90	69.90				109,90
Hannibal		79,90		DA	24,90	Yall	inca	DV		109,9
Harrier Jump Jet	DA	99,90		DV		94.80	Day of Tentacle	DV		99,9
History Line 14/18	OV 8	89,90	Sherlock Holmes	DA		99,90	Super Strike Commander			20,16

Se erreichen um während der Woche sauch Sa,) von 09 - 22 Um; Ihr Auftrag wird noch am seiben tag bearbeitet. Wir futren auch Spiele, die nicht in dieser Liste stehen, für Artigat, PL, OF-Poth am Kostentos schicken wir ihnen ursere abmigliebe Liste zu (liegt bei jeder Bestellung be).

Wir nehmen geme Vorbestellungen für Spiele, die es noch nicht gibt, entgegen. Lieferung bei Vorkasse 4.90 DM; biz, EC-Scheck bis 400.- oder V-Scheck. NN + 8,80 DM. Elzustellung zog

Rebel Assault

Möge das CD-ROM mit Euch sein!

rste Hoffnungsschimmer tauchen schon beim er sten Einlegen der CD auf. Keine Installation? Läßt sich Rebel Assault etwa komplett von CD spielen? Ganz richtig, Rebel Assault verzichtet nämlich völlig auf ein riesiges Steuerprogramm auf Festplatte, so daß man nicht gezwungen ist, erst einmal Speicherplatz in astronomischer Hähe freizuschaufeln, nur um ein Spiel von "CD" genießen zu können. Das ist doch schon einmal der richtige Weg, oder? Betrachtet man die übrigen Systemanforderungen, so schreit Rebel Assault geradezu nach einem schnellen 486er mit Doublespeed-Laufwerk, doch tut es ein 386DX mit Singlespeed-CD-ROM auch. Dann kommt man aber auch nicht in den vollen Genuß dieses wahrlich einzigartigen Spiels. In puncto Soundkarte wird die mittlerweile übliche Bandbreite unterstützt, allerdings sollten

The 7th Guest und **Dracula Unleashed** waren bislang die

einzigen wirklich lohnenswerten CD-ROM-Produkte, die wenigstens revolutionäre Grafiken und ohrenbetäubenden Sound bieten konnten. Hinter dem Spielspaß versteckte sich aber oft nur die Begeisterung über die technische Realisation, so daß man schon nach einigen Spielstunden die Lust an ihnen verlor und sie nur noch als wunder-

schöne Grafikdemo mißbrauchte. Da kommt ein Spiel wie Rebel Assault gerade recht, das der Konkurrenz zeigt. daß sich Gameplay, Grafik und Sound doch unter einen Hut bringen lassen.

Besitzer einer General-Midifähigen Karte gleich vorgewarnt werden, denn sämtliche Musikstücke und Soundeffekte wurden direkt aus dem Film digitalisiert, so daß die evtl. vorhandene High-End-Hardware nicht genutzt werden kann.

Die Story von Rebel Assault basiert auf den hinreichend bekannten Star Wars-Filmen, die jeder echte Cineast mindestens einmal in seinem Leben gesehen hat. Man übernimmt die Rolle eines unerfahrenen Rebellen, der im Laufe des Spiels phantastische

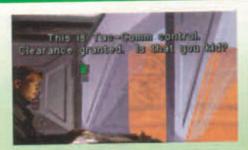






Aller Anfang ist schwer

Rebel Assault wirft den Spieler nicht einfach in die unendlichen Weiten des Alls, sondern bildet ihn langsam, aber sicher zum Top-Piloten aus. Material- und Personalverluste können sich die Rebellen beim besten Willen nicht leisten. Die erste Mission besteht darin, einen Canyon möglichst unversehrt zu durchfliegen und damit seine Qualitäten unter Beweis zu stellen. Dabei muß man nicht nur einem vorgegebenen Weg stupide folgen, sondern sich oft entscheiden, ob man nun links oder rechts an einem Berg vorbeifliegen möchte.









Die Zwischensequenzen

Rebel Assault kann mit wunderschönen Zwischensequenzen aufwarten, die zum größten Teil aus den Filmen stammen. Fast jede Szene wurde digitalisiert und dann nachbearbeitet, um den hohen Qualitätsansprüchen gerecht zu werden. Das Resultat ist eine einzigartige Atmosphäre, die dem Spieler das Gefühl gibt, selbst Mitglied der Rebellen zu sein. Die brillanten Sprachausgaben wurden sauber digitalisiert und üben einen besonderen Reiz auf den Spieler aus





Bevor es zur Evakuierung und zum Kampf auf Hoth kommt, darf man ein kurzes Gespräch zwischen Darth Vader und einem Untergebenen verfolgen. Hervorragend: die saubere Sprachausgabe!







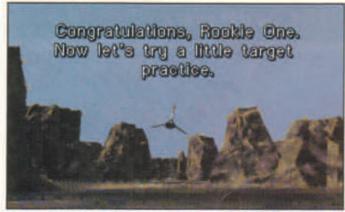
Der Kampf auf Hoth ist nicht zu gewinnen. Man kann lediglich ein wenig Zeit herausholen, um eine schnelle Evakuierung möglich zu machen. Wie im Film beschützt ein gewaltiges Lasergeschütz die flüchtenden Schiffe.







Eine schreckliche Szene aus dem ersten Teil der Star Wars-Saga. Alderaan, der Heimatplanet von Prinzessin Leia, wird Opfer eines entsetzlichen Experiments. Der Todesstern stellt seine Macht unter Beweis!



Am Ende einer Mission wird ein Paßwort ausgegeben, mit dem man immer wieder starten kann.

Abenteuer erlebt; immer mit dem Ziel vor Augen, für die gerechte Sache zu kämpfen und dem Imperium die Stirn zu bieten. Wer die Filme in sich hineingeschlungen hat, wird zahlreiche Szenen wiedererkennen, aber auch auf vollkommen neue Sequenzen stoßen. Auf diese Weise bleibt Rebel Assault für hartgesottene Fans und unkundige Neulinge gleichermaßen interessant.



Die Eiswüste Hoth









Die Eiswüste Hoth ist ein grafischer Leckerbissen. Die imperialen Läufer bahnen sich unaufhaltsam ihren Weg, und das Ziel des Piloten besteht nun darin, die Ungetüme irgendwie zur Strecke zu bringen. Exakt 100 Salven halten diese stählernen Biester aus, so daß man schon zahlreiche Anflüge benötigt, um einen weiteren Sieg für die Rebellen zu erringen.

X-Wing für CD-ROM?

Viele Fans vom knapp acht Monate alten X-Wing werden sicherlich fragen; "Ist Rebel Assault der Nachfolger zu X-Wing? Handelt es sich um X-Wing für CD-ROM?" Klare Antwort: Nein! Es liegt zwar die gleiche Story zugrunde, aber von einem Nachfolger kann man auf keinen Fall sprechen. X-Wing geht eher in die Richtung Simulation und Rebel Assault ist ein reinrassiges Action-Spiel, wie es auch in der Spielhalle stehen könnte. Eindeutiges Indiz

Kampf gegen Stormtroopers

Wer jetzt denkt, daß Rebel Assault nur atemberaubende Weltraumaction à la X-Wing zu bieten hat, liegt falsch. Rebel Assault ist mehr. Nachdem die imperialen Läufer auf dem Eisplaneten Hoth aufgehalten wurden, muß der Pilot aufgrund eines technischen Defekts notlanden und lediglich mit einem Handlaser bewaffnet versuchen, einen Stützpunkt der Stormtroopers zu durchqueren. Die weißen Fieslinge tauchen dabei blitzschnell aus einem Hinterhalt auf und nur unmenschliche Reaktionen können den Spieler vor dem vorzeitigen Aus retten.





Die Zwischensequenz vor dem Actionspektakel im Inneren der Höhle gehört zum besten, was man je auf CD-ROM gesehen hat. Diese wurde allerdings nicht digitalisiert, sondern Byte für Byte von gewieften Programmierern entwickelt.







dafür ist die Tatsache, daß man seinen Raumjäger nur in sehr eingeschränktem Maße unter Kontrolle hat, d. h. eine automatische Steuerung gibt die grobe Richtung vor und der Spieler muß lediglich die letzten Korrekturen übernehmen, um beispielsweise einem Asteroiden auszuweichen. Auf diese Weise bleibt der Spielspaß an der Höchstgrenze und der Computer muß sich nicht mit unnötigen Berechnungen aufhalten, die das Spiel nur sehr viel langsamer machen würden.

Die **Spielbarkeit**

Viele haben mittlerweile enttäuscht hingenommen, daß man bei CD-ROM-Spielen nur interaktiv in die fest vorgegebene Handlung eingreifen kann. Daß dies ein Trugschluß ist, stellt Rebel Assault mehr als deutlich unter Beweis. Es ware ja auch wirklich langweilig, wenn man nur Befehle à la "fliege nach links und schieße anschließend nuch rechts" eingeben könnte. Nein, bei Rebel Assault nimmt man selbst das Ruder bzw. den Joystick in die Hand und nimmt aktiv am Geschehen teil. Hier liegt

Das Asteroidenfeld

Satte Action ist in den Asteroidenfel-Im Asteroidenfeld trennt sich die

Spreu vom Weizen. Zwar gibt ein Autopilot den ungefähren Weg vor, doch die letzte Feinregulierung muß man selbst übernehmen. Dazu kommen dann noch die zahlreichen TIE-Fighter, die dem Piloten das Leben schwermachen und oft vom eigentlichen Ziel - das Asteroidenfeld unbeschadet zu verlassen - ablenken. Zu groß ist die Versuchung, die hinterhältigen Gegner mit einem Treffer außer Gefecht zu setzen

dern geboten. Lange Trainingseinheiten sind zwingend notwendig, um Erfolg zu haben.





allerdings auch der einzige Knockpunkt: die verschiede nen Raumjäger lassen sich nur sehr unpräzise steuern und man muß schon einige

Stunden investieren, um die Steuerung vollkommen in den Griff zu bekommen. Das gleiche gilt für die Zielautomatik Zwar erscheint ein beruhigendes "locked" auf

dem Bildschirm, sobald man einen TIE-Fighter im Visier hat, doch verschwindet diese Meldung meistens so schnell wie sie erschienen ist. Die Folge ist zu Beginn ein unkontrolliertes "Gerühre", mit dem man nur selten zum Erfolg kommt. Wer jedoch Zeit und Lust hat, zahlreiche Trainingseinheiten vor dem Bildschirm zu absolvieren, den wird dieser Punkt kaum stören.

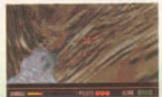
And the winner is: Rebel Assault

Rebel Assault läßt alle Mitbewerber auf dem Sektor CD-ROM geradezu lächerlich aussehen. Angefangen bei der herausragenden Grafik, über den hinreißenden Sound bis zum gelungenen und für CD-ROM einzigartigen Gameplay, kann Rebel Assault mehr als überzeugen. Gleichzeitig hat LucasArts mit diesem Spiel die Meßlatte für zukünftige Spiele höhergelegt, so daß man sich durchaus auf die Neuerscheinungen der nächsten Wochen und Monate freuen darf. Eine neue Ara der Computerspiele zeichnet sich ab!

Oliver Menne

Training auf Endor







Kurz vor der letzten Schlacht muß sich der Spieler noch einmal einem letzten Training unterziehen. Der grüne Planet im Yavin-System

bietet wieder herrliche Übungsmöglichkeiten. Mit atemberaubender Geschwindigkeit zischt der X-Wing durch die tiefen Schluchten und man muß ganz nebenbei auch noch einige Zielobjekte aus der Welt schaffen. Eine der schwierigsten Aufgaben im ganzen Spiel.

386 er | Sound HO OMB Roland CDHOO MB | Seneral Mi EM580 KB VGA Audio SVEA

keine Diskettenversion geplant.

sehr gut



LucasArts

Mad Dog McCree

A Blaze of

Aus Spielhallen ist die Idee bereits hinlänglich bekannt: Als Westernheld greift man mit dem eigenen Colt in den Verlauf einer Halunkenstory ein. Jetzt landet eine Variante dieses Ballerspektakels auch in Ihrem Wohnzimmer.

er Hersteller American
Laser Games demonstrierte schon vor zehn
Jahren durch Automatenspiele
mit eingebauter Laser Disk,
was heute unter Multimedia
verstanden wird. Auf der
schallplattengroßen Bilaplatte
waren zahlreiche Videoclips
untergebracht, die dem Spieler
vortäuschten, in einem tatsäch-

lichen Spielfilm eingreifen zu können. Einer der bekanntesten Laser Disk-Automaten trug den Namen Mod Dog McCree und er versetzte den Spieler mitten in den Wilden Westen, wo er in zahlreichen Schielbduellen mit Schurken und Banditen seine Schnelligkeit und sein Augenmaß auf die Probe stellen konnte. Der Spielautomat verfügte neben einer meterhohen Filmleinwand auch über einen "echten" Trommelrevolver, was dem Spiel einen ganz besonderen Reiz verlieh. Bei der PC-Version von Mad Dog McCree mußten natürlich zahlreiche Einschnitte vorgenommen werden: Zum einen wurde die Auflösung der Videcanimationen auf ein PCverträgliches Maß reduziert, zum anderen greift der Spieler nicht mehr wie seinerzeit beim Spielautomaten auf einen Plastikrevolver, sondern auf die vertraute Computermaus

Saloon, die Bank oder eben das Gefängnis das Wildwest-Leben erst so richtig lebenswert macht. Als Fremder auf Durchreise, der noch reichlich Flaschenschießen natürlich genug Erfahrung im Umgang mit seinem Smith&Wesson hat, werden Sie angeheuert, die Stadt von dem Griff der Banditen zu befreien. Der berüchtigte Schurke, der die Stadt terrorisiert und zu allem Übel auch noch den Bürgermeister und dessen liebliche Tochter in seiner Gewalt hat, ist kein geringerer als der skrupellose Mad Dog McCree. Der örtliche Sheriff wurde kurzerhand in sein eigenes Gefängnis gesperrt und auch sonst ist alles in der Hand von McCrees Gefolgsleuten. An jeder Straßenecke und in jedem Schuppen warten schießwütige Banditen auf Sie und es gehört schon eine sehr lockere Kanone (aber kein bißchen Grips) dazu, den Bürgermeister und seine Tochter aufzuspüren und zu befreien.

How tough are

Ihr erster Weg führt Sie in den Saloon, wo Sie der Barkeeper aleich unterrichtet, daß sich hier ausschließlich McCrees Leute herumtreiben. In dem Spiel wird nicht lange gefackelt: Schon nach wenigen Sekunden Videosequenz muß Ihr Colt sprechen. Mit dem Mauscursor nehmen Sie die fünf Schurken einen nach dem anderen aufs Korn. Nur wenn Sie schneller waren als Ihre Gegner, überleben Sie und der Barkeeper die Schießerei. Als Belohnung erhalten Sie die Schlüssel für die Zelle, in der der Sheriff seine Stunden fristet. Der wiederum verrät, nachdem Sie ihn befreit haben, wo Sie Ihre Suche fortset-



Glory...

zen sollen. Und so weiter und so fort - viel Spielraum zu eigenständigem Handeln wird in Mad Dog McCree nicht gerade gelassen. Gefragt ist lediglich eine schnelle Hand und ein gutes Auge.

Die Bedienung ist unglaublich simpel: Mit der Maus bewegen Sie ein Revolver-Symbol über den Bildschirm und wenn Sie den Zeitpunkt für richtig befinden zu schießen, feuern Sie mit der linken Maustaste. Der Trommelrevolver wird mit der rechten Maustaste nachgeladen. Trotz der Einfach-Handlung sollten Sie nicht wahllos in die Menge feuern: Registriert wird ein Schuß nur dann, wenn einer der Schurken auch zum Halfter greift, außerdem sind die Bösewichte auch stets

> Im Saloon entzückt die blanke Schulter der Bardame.

fair genug, nicht gleichzeitig auf Sie zu feuern. Es gilt, den Videoclip aufmerksam zu verfolgen und auf die Handbewegungen jedes einzelnen Banditen zu achten. Wer zuerst zieht, muß auch zuerst ins Visier genommen werden. Eine falsche Mausbewegung oder eine zu tröge Reaktion wird mit Abzug eines Ihrer drei Leben bestraft. Ebenso wird auch das versehentliche Erschießen eines unbeteiligten Passanten geahndet.

Die Einschnitte, die bei der PC-Version bei Grafik und Sound gemacht wurden, werden durch eine gute Ausstattung abgemildert: Gespielt werden kann in drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden. Greenhorns sollten sich in der Stufe "Deputy" versuchen, während erfahrene Cowboys mit ordentlich Kerben im Gürtel den "Marshall" anwählen können: Der Spielstand kann an jeder beliebigen Stelle

abgespeichert und fortgesetzt werden. Außerdem steigert die Bewertung der eigenen Schießkünste in Punkten den Langzeitspaß.

Thomas Borovskis



Statement

Das wird aber auch langsam Zeit!
Nachdem der Markt für echte CDROM-Entwicklungen seit The 7th
Guest stagnierte, erscheinen rechtzeitig zu Weihnachten gleich drei
davon. Mod Dog McCree hat Lichtund Schattenseiten: Wen die simple
Baller-Handlung nicht weiter stört,
bekommt ein Actionspiel, das immer
wieder für Kurzweil sorgt (Auf lang-

cher gefallen.

wieder für Kurzweil sorgt (Auf langweiligen Parties ein absoluter Rennert). Andererseits reizt das Spiel zwar handelsübliche CD-ROM-Laufwerke, aber nicht den Rest der Hardware zufriedenstellend aus. Aus der SoundBlaster-Karte quietscht und klirrt es, daß einen berechtigte Angst um die Lautsprecherboxen befällt. Auch grafisch wurden einige Kompromisse eingegangen: Zwar ist der animierte Bildausschnitt angenehm groß, dafür sind die Videosequenzen aber teilweise sehr grieselig und verschwommen. Der innovative Charakter des Actionspiels darf natürlich nicht übersehen werden: Wer Ballerspiele liebt und sich für echtes Multimedia begeistern kann, dem wird Mad Dog McCree si-





Im wilden Westen ein alltägliches Bild: der Totengräber bei der Arbeit.

FPECS &

EMS AdLib
286 er SoundBlaster
HDO,5 MB Roland
CIDOD MB General Midi
MEM 512 KB VGA
Audio SVGA

BISONDIARHETTEN Actionspiel rein auf CD-ROM

co-ADVANTAGE sehr gut

RANKING



PREIS It. Hersteller ca. DM 100,-

HERETTELLER American Laser Games Critical Path

Performance-Test

Schon seit gut zwanzig Jahren träumen Programmierer vom sogenannten interaktiven Film. Was auf den langsamen Röhrenrechnern ein Ding der Unmöglichkeit war, nahm vor gut zehn Jahren in amerikanischen Spielhallen seinen Lauf. Mit Dragons Lair realisierte man das damals technisch Machbare, allerdings war es auch ein Musterbeispiel an schlechter Spielbarkeit.

mmer wieder machten mutige Programmierteams zoghafte Versuche, den Traum zu verwirklichen - doch der große Durchbruch blieb stets aus. Auch Critical Path ist ein Vertreter dieses Genres und wieder wurde bis an die technischen Grenzen gegangen: Ein bisher beispielloses Feuerwerk an Sound und Actionse-

quenzen holt aus dem Rechner das letzte MegaHertz heraus.

Starke Frauen ...

Critical Path spielt in einer postapokalyptischen Zeit, in der reiche Herrscher all ihre kranken Phantasien verwirklichen können. So wird der

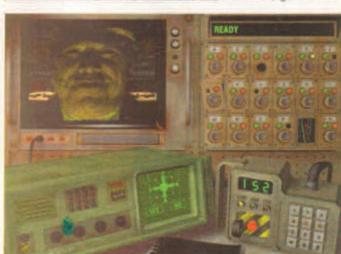
Hubschrauber eines Söldnertrupps kurzerhand vom Himmel geschossen - die beiden Söldner können zwar überleben, der Hubschrauber ist aber flugunfähig. So macht sich Kate, eine hübsche, gut trainier-

te Kämpferin auf den Weg, ein kleines aber wichtiges Ersatzteil zu suchen - zufälligerweise genau in der Fabrik, von der aus sie beschossen wurde! Der Spieler übernimmt nun keineswegs den Part Kates, sondern den des Pilaten, der sich in einen kleinen Kontrollraum der Fabrik geschlichen hat. Von hier aus versucht er, Kate durch die Anlage zu leiten und ihr bei allen Widrigkeiten zu helfen. Der kranke Geist des General Minh hat sich einiges einfallen lassen, um die Gebäude hübsch einzurichten: an vielen Stellen sind fernsteuerbare Waffen und Fallen versteckt, die nur zu dem Zweck errichtet wurden, das eigene

genmanipulierte und apathische Gefolge zu quälen und zu töten. Gegen all diese Fallen und zombieartigen Menschen (von ihrem Herrscher liebevoll "Blutorangen" genannt) muß sich die schwach bewaffnete Kate zur Wehr setzen.

... irre Herrscher ...

Der Kontrollraum besteht aus einem Monitor, der die Sicht verschiedener Überwachungskameras und Kates Helmkamera anzeigt, einer Tastatur zur Kommunikation mit Kate und einem Kontrollpanel, mit dem sich die Anlagen der Fabrik steuern lassen. Das wichtigste



Der freundliche General Minh heißt seine Besucher willkommen.



Nicht Ripley, sondern Kate! Die Aufgabe dieser starken Frau ist aber genauso gefährlich.

grafikkarte dürfte auch nicht



Gemalt oder gescannt? Bei Critical Path sind kaum noch Unterscheidungen möglich, zumal die Bilder manchmal in 32768 Farben brillieren.

Instrument ist aber ein elektronisches Zahlenschloß; das der Aktivierung einiger sehr hübscher Waffen dient, Hiermit lassen sich Maschinengewehre, elektrische Stühle und vieles mehr Steuern, wobei aber zu bedenken ist, daß Kate genausa verwundbar ist, wie ihre Gegner auch, Der Kontrollraum ist übrigens nicht der einzige: auch der paramilitärische Herrscher sitzt an den gleichen Hebeln der Macht und versucht, Kate das Leben mög lichst schwerzumachen (und auszulöschen). Was dieser von der ganzen Angelegenheit hält, wird schnell klar, über den Bildschirm übermittelt er eine Botschaft, in der er Kate in seinem "Palast" willkommen heißt und sich eine möglichst aufregende Jagd wünscht Langeweile scheint sein größtes Problem zu sein. Darauf weist auch sein Notizbuch hin, das der Spieler im Kontrollroum findet. Immer neue Ideen läßt sich der an einen südamerikanischen Diktator erinnernde Minh einfallen, um seine Untergebenen auf möglichst kurzweilige Art zu quälen. Immerhin erfährt man durch das Notizbuch einiges über die Steuerung der Waffen, genügend Allgemeinwissen und Ausdauer beim Entziffern der Krakeleien vorausgesetzt, Kate bewegt sich weitgehend selbständig durch die Fabrik, die Möglichkeit der Kommunikation wird nur sehr selten verlangt. Hauptsächlich ist der Spieler mit dem Steuern verschiedener Apparaturen beschäftigt, um Kate den Weg zu ebnen. Gelingt dies nicht, da der Gegner angeschaltete Geräte unbemerkt wieder abgeschaltet hat oder nicht die richtige Taste gedrückt wurde, hat dies stets den gewaltvollen Tod der Heldin zur Folge, verschiedene Lösungswege sind nicht vorgesehen.

... eine explosive Mischung

Die Grafik ist das brillanteste, was jemals über den Monitor geflimmert ist: Gut vierzig Minuten Actionsequenzen in 32768 Farben, auch die wenigen unbewegten Bilder können mit dieser Pracht aufwarten. Zahlreiche Stuntmen gaben für die Szenen ihr Bestes. Auch der Sound setzt Maßstäbe, da neben der ständigen situationsabhängigen Hintergrundmusik

auch eine glasklare Sprachausgabe zu hören ist. Um sich nicht mit hunderten von Super-VGA-Karten herumärgern zu müssen, haben sich die Programmierer eines einfachen und zukunftsweisenden Tricks bedient: Critical Path ist eine Windowsanwendung Dieser wohl unumgängliche Kniff bringt aber auch die bekannten Nachteile mit sich: um dem Spiel die nötigen Systemressourcen bieten zu können, sollten wirklich alle Hintergrundanwendungen geschlossen werden, ein schneller Rechner mit 8 MB RAM zur Verfügung stehen und eine Beschleunigerschaden. Von der unterstützten Auflösung 640 x 480 bleibt für die Filmeinlagen auch nicht viel übrig: 240 x 180 Pixel mißt der Monitor des Kontrollraums, auf dem sich alles abspielt. Dafür reicht aber immerhin bereits ein CD-ROM-Laufwerk einfacher Geschwindigkeit, um im 256-Forben-Modus flüssige Bilder zu liefern. Nicht umsonst hindet sich auf der CD der dezente Hinweis, daß für optimale Performance die gesamte CD auf elne Festplatte kopiert werden sollte. Fazit

Critical Path ist ein weiterer Schritt in Richtung interaktiver Film. Die Qualität des Programms lößt eigentlich keine Wünsche offen, nur wird leider das Abweichen vom Drehbuch stets mit dem Tod bestraft - ein Indiz dafür, daß die Speicherkapazität einer CD längst nicht für ein privates Hallywood ausreicht. Die Einflußmöglichkeit des Spielers hat im Vergleich zu seinen Vorgängern im Bereich interaktiver Film enorm zugenommen und hat mit Spielen wie Dragons Lair nichts mehr zu turi - auf der Innovationsskala erhielte Critical Path volle Punktzahl, Wegen der gewaltvollen Handlung gehört das Spiel aber eher in ältere Hände, vor allem die Abschlußszene, in der der Bösewicht mittels einer Rakete das Zeitliche segnet, ist mehr als fragwürdig.

Harald Wagner





Tornado

Wirbelwind MPC-Rückkehr

anz ohne spielerische Erweiterungen geht die CD-ROM-Version von Digital Integrations Tornado ins Rennen. Genau wie das gleichnamige Flugzeug, ist auch die Flugsimulation eine rein europäische Entwicklung.

In Zusammenarbeit mit der British Aerospace und der Royal Air Force wurde diese Simulation entwickelt, die in Szene-Kreisen als die bisher realistischste gehandelt wird. Im Gegensatz zu den meisten anderen Simulationen wurde bei Tornado auf einen durchgehenden Handlungsfaden verzichtet. Im Mittelpunkt des Spiels steht ein Mission-Editor. mit dem der Spieler sich seine eigenen Einsätze konstruieren kann. In der Luft bekommt man die Realitätsnähe erschreckend genau zu spüren: Ohne einge-





Bei der CD-ROM-Version von Tornado hat sich wenig geändert.

hende Beschäftigung mit dem Handbuch und den Trainingsmissionen ist selbst im "Easy"-Modus nicht viel zu machen. Sehr interessant ist die Möalichkeit, Tornado über Modem oder Nullmodem mit einem Freund zu spielen. Wie bereits erwähnt, hat sich an der CD-Version von Tornado nicht allzu viel geändert. Einige Bugs wurden entfernt, ansonsten blieb alles beim alten. Um den Platz auf der CD richtig auszunutzen, wurden immerhin noch zehn Lieder des bisher separat erhältlichen Tornado-Sound-

tracks mit auf die Scheibe gepackt. Ein weiterer Vorteil gegenüber der Disketten-Version ist, daß die CD-ROM direkt gespielt werden kann und kein Platz auf der Festplatte verbraucht wird.

Thomas Borovskis

Return to Zork

albe Sachen haben die Spezialisten der Infocom Adventure-Schmiede schon immer verschmäht. Deshalb wurde nach der Disketten-Version von Return to Zork auch keine kreative Pause eingelegt, sondern munter an der CD-ROM-Fassung des Multimedia-Ereignisses gebastelt. Hauptverbesserung sind die 25 Audio-Tracks, die während des Abenteuers ertönen. Da die Disketten-Version die Ohren nicht so recht überzeugen konnte, wird erst durch den CD-Einsatz erkennbar, daß hier namhafte Profis am

Soundtrack beteiligt waren. Indessen wurden die Mängel der MIDI- und Effektabteilung leider nicht behoben. So klingen die zahlreichen digitalisierten Sounds immer noch sehr primi-Bei der Grafik verhält es sich

ähnlich. Neben einem tollen Intro hält Return to Zork nun auch 3D-Animationen für Sie bereit. Wie schon bei der Giga-Rätselkiste, The 7th Guest. kann man sich nur auf fest vorgeschriebenen Pfaden bewegen, da die Sequenzen vorberechnet auf der CD gespeichert sind und nur noch abgespielt

werden. Leider wurde auf einen SVGA-Modus verzichtet, der die Schauspieler und Videceinspielungen sicherlich in ein besseres Licht gerückt hätte.

Trotz der genannten Mängel ist Return to

Zork ein gebührender MPC-Auftakt für die ehemaligen Text-Akrobaten Es bleibt abzuwarten. ob man bei den Nachfolgern aus den gemachten Fehlern lernt.



Tolle Grafiken hat auch die Diskettenversion zu bieten.

Thomas Brenner



• EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD OMB	
CD BMB	General Midi
MEM 585 KB	
Audio	5VEA

ONDERHEITEN Zehn Songs vom Soundtrack enthalten

ausreichend

Sir	nul	ati	on
75%	65%	55%	76%
		Di .	a B
¥.	pı	III	ds
raf	me	JUE	ife
19	uñ.	Ĭ	Ĭ
PRE	5 It.	Her M 13	steller D,-

HERSTELLER

Digital Integration

EM5	AdLib	6
386 er	5oundBlaster	è
HD 2MB	Roland	è
	General Midi	ē
MEMGOO KB		ē
 Audio 	SVEA	

BESONDERHEITEN 25 Audio-Tracks

gut



Infocom/Activision

Die besten Computer- und Videospiele des Jahres Die 100 besten Spiele des Jahres 93 im PLAY TIME Sonderheft 2! Die 100 besten Spiele dieses Jahres ausführlich getestet und HOL'DIR neu bewertet von Deutschlands GAMES-GUIDE 93 großer Fachredaktion Computer- und Videospiele. 6 Genres im Überblick: Action, Ultimativ, umfassend Adventure, Rollenspiele, Simulaunentbehrlich! tion, Sport und Strategie. MITMACHEN für nur DM 9,80 GEWINNEN Wer diesen Coupon ausfüllt, ausschneidet, auf ein Postkarte klebt, an tolgende Adresse richtet: COMPUTEC VERLAG, Kennwort "Mitmachen und Gewinnen", ISARSTR. 32, 90 451 Nünberg, und absichickt, der nimmt an der Verlosung von 10 BASKETBALL-SETS (siehe Abbildung) teil. Einsendeschluß ist der: 28 Februar 1993. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Name, Vorname Ab 1.Dezember Straße, Haus.-Nr. im Handel erhältlich! PLZ, Ort

COMPUTEC PISH PG

Revell Backroad Racers

Digital Tuning

Nach dem beeindruckenden Auftakt der Motor Stars von Revell bringen die Modellbauprofis schon nach zwei Monaten eine Nachfolger-CD auf den Markt. Doch leider konnten nicht alle Schwachpunkte des Vorgängers behoben werden.

odellbauanleitungen im CD-ROM-Stil - nach ungläubigem Lächeln mußten auch Spötter beim Betrachten der Motor Stars eingestehen, daß dies der richtige Schritt zu einer neuen, zukunftsweisenden Technik ist. Wie es sich für ein Debüt gehört, hatte das Premierewerk des Modellbauriesen Revell dennoch mehrere Schwachpunkte. Diese waren



Augenfreuden!
Animationen,
wie sie nur
von der CDROM kommen
können.

zwar weniger im Bereich der Modellanleitung, dafür aber umso markanter in der "sensationellen" Fahrsimulation zu finden. Langweilige Streckenführung



und "Zuckeldarstellung" führte dazu, daß eingeschworene Modellbauer nur selten zu ein nem Ausflug auf die digitale Rennstrecke überredet werden konnten.

Von Turboladern und Spoilern

Bei der neuesten Veröffentlichung der Build & Race-Serie wurde fleißig an den genannten Schwächen gearbeitet. Zumindest was Grafik und Streckenführung anbelangt, haben sich die Programmierer schon etwas mehr Mühe gegeben. Ausfahrten durch herrliche Wälder, über gefährliche Bergpässe und neben gepflegten Badestränden stehen diesmal auf dem Fahrplan zur Rennstrecke. Alles schön und gut. Doch in Sachen Handling und Zuckeln haben sich leider keine Innovationen breitgemacht. So kann man das 3D-Racing wieder nur als netten Versuch, aber keineswegs als vollwertige Fahrsimulation bezeichnen.

Besser sieht es da schon in der Modellbau-Abteilung aus. Nach bewährtem Konzept stehen Explosionszeichnung, Step by Step-Anleitung und viele Tips zum Finishing für den Hobby-Bastler zur Verfügung. Mit von der Partie sind diesmal die amerikanischen Klassiker: Malibu SS PRO, Hemi Cuda, Boss 302 Mustang und eine 67er Chevelle, Beim Anblick der getunten Schlitten wird es wohl jedem Manta-Manni die Tränen in die Augen treiben. Für absolute Fanatiker bietet sich sogar noch die Möglichkeit, das ein oder andere Power-Utensil in die Boliden einbauen zu lassen. Spoiler, Turbo Charger und Nitro-Einspritzung: Macho-Herz, was willst Du mehr?

Thomas Brenner



Im Tuning Shop bekommen Sie die Teile für den obligatorischen Burn Out!



Diesmal bietet Revell unterschiedlichste Fahrstrecken an.



Gut

Alone in the Dark

Düster

Kein Adventure hielt uns in der Vorweihnachtszeit des letzten Jahres so in seinem Bann wie Alone in the Dark. Kurz vor dem Erscheinen des zweiten Teils gibt es jetzt die CD-

Version.

ie ersten für Alone in the Dark 2 sind schon geschrieben, aber erst jetzt konnte man sich bei Infogrames dazu

entschließen, den ersten Teil auf CD-ROM zu bringen. Zumindest äußerlich mutet das Spiel als stark verändert an. Die Packung wurde neu gestaltet und erinnert nur durch den Titel an die über ein Jahr alte Diskettenversion. Die CD enthält aber ohne jegliche Veränderung die bekannte Gruselstory: Der Maler Jeremy Hartwood ist vor einigen Togen gestorben und Sie als Detektiv (oder wahlweise Detektivin) müssen sein mysteriöses Ableben näher untersuchen. Schauplatz des ungewöhnlichen 3D-Adventures ist die Villa Derceto, in deren Räume sich Fallen. Monster und Gespenster nur sa häufen. Spielerisch und grafisch hat sich wie erwähnt nichts in der CD-Version verändert.



Für CD-ROM-Laufwerke mit Audio-Ausgang wird allerdings Sound direkt von der CD geboten. Ein weiterer Vorteil zur Diskettenversion ist die beseitigte Kopierschutzabfrage man kann also nach dem Einlegen gleich loslegen. Als zusätzlicher Bonus für die Käufer der CD befindet sich noch ein kleines Spiel, Jack in the Dark, auf der Silberscheibe, das bereits auf verschiedenen Messen zu sehen war. Bei Jack in the Dark helfen Sie einem kleinen Mädchen am Halloween-Abend aus einem verhexten Spielwarengeschäft zu entkommen. Eine nette Gruselgeschichte, die Ihnen hilft, die Zeit bis Alone in the Dark 2 zu überbrücken.

Thomas Borovskis



befriedigend





Messebericht: Computer '93

Deutsche Hersteller auf d

Für drei Tage stand das Kölner Messegelände ganz im Zeichen der Computerunterhaltung: Unter dem Dach der Computer '93 waren vom 5. bis einschließ-lich 7. November gleich drei Computermessen vereint. Die Zusammenlegung der "World of Games", "World of Commodore" und "Amiga '93" erwies sich als Publikumsmagnet.

em Ruf, eine überaus

"Amiga"-lastige Ausstellung zu sein - was unter
PC-Benutzern ja einen durchaus
negativen Beigeschmack haben
kann -, wurde die Computer
193 Gott sei Dank nicht gerecht.
Auf nahezu 200 Ständen zeigten die Aussteller etwas für jede
Geschmacksrichtung. Von Segas Konsolenspielen über Softund Hardware für die diversen

Amiga-Bautypen bis hin zum PC wurde ein reprösentativer Querschnitt der aktuellen Marktrends gezeigt. Als durchaus richtungsweisend für die Unterhaltungsbranche kann die Standverteilung angesehen werden: Auf über der Hälfte der gesamten Ausstellungsfläche wurden neueste Produkte für IBM PCs und Kompatible vorgestellt.

Tee und heiße Suppe

Während am Freitag in erster Linie das Fachpublikum vertrefen war, stand der Messehalle am Samstag und Sonntag ein wahrer Besucheransturm ins Haus. Schon früh am Margen bildeten sich lange Schlangen vor den Eingangstoren, die im Verlauf des Vormittags nicht etwa kürzer, sondern immer länger wurden. Der Veranstalter wußte sich um die Mittagszeit nur noch mit einem zu behelfen: An die Wartenden wurde Tee und heiße Suppe verteilt. Wer es dann doch noch in die Messehalle schaffte, wurde für die Wartezeit aber entschädigt. Am Stand von Softgold stellte Lucas-Arts sein neuestes CD-ROM-Spiel Rebel Assault vor. Rasante Flüge durch zerklüftete Schluchten und Actionsequenzen in Automatengualität machten Rebel Assault zu einem der Messehöhepunkte. Electronic Arts zeigte mit FIFA-Soccer ein beeindruckendes neues Fußballspiel. Das Spiel des Monats dieser PC Games-Ausgabe konnte bei Softgold bestaunt werden. Vor allem die deutschen Herstel-

Der Computec-Verlag



Großen Andrang gab es nicht nur an den Eingangstoren der Messehalle, sondern auch an den Toren des Computec-Standes. Während andere Zeitschriftenverlage nur sporadisch vertreten waren, präsentierte der Computec-Verlag stündlich in live-moderierten Shows einen Querschnitt seiner Compu-

tertitel. PC
Games-Leser
konnten sich die
neuesten Vorabversionen von
Spielen vorführen lassen
oder mit den Redakteuren persönlich ins Gespräch kommen.





Bei Softgold/Rushware war die Hölle los. Rushware! Rushware! schallte es durch die Halle.



FIFA International Soccer war eine Attraktion in Köln. Leider nur auf dem Mega Drive.

m Vormarsch



Max Design hatte zusammen mit NEO Software einen Stand auf der Kölner Messe.

ler und Hersteller aus dem deutschsprachigen Raum zeigten Marktpräsenz: Bei NEO Software aus Österreich zogen das Ganovenspiel Der Clou und die CD-ROM-Version von Whale's Voyage neugierige Blicke auf sich. Starbyte präsentierte Bazooka Sue und eine aufpolierte Version von Rings of Medusa, während Blue Byte mit Battle Isle 2 und Die Siedler zwei absolute Strategie-Knüller

varstellte. Weitere interessante Titel waren Ikarions neue Wirtschaftssimulation Zeppelin und der langerwartete Mad TV-Nachfolger Mad News, das diesmal nicht die Fernseh- sondern die Zeitschriftenbranche gehörig auf die Schippe nimmt. Software 2000 zeigte mit "Winnetou"-Musikuntermalung das Karl May-Adventure Schatz im Silbersee.

Der Riese schwenkt ein



Eine besondere

Überraschung war die unübersehbare Präsenz des Computerriesen IBM. Zusammen mit dem Spielehersteller MicroProse zeigte der Erfinder des PC ein völlig neues Ge-

0S/2

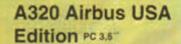
sicht: Der immer mehr an Bedeutung zulegende Computerentertainment-Markt wurde von IBM endlich als zukunftsträchtig. erkannt. Neben dem Vorstellen des neuen 32 Bit-Betriebssystem OS/2 2.1 als universelle Multitasking-Plattform für businessarientierte Anwendungsprogramme sollte auch das Vorurteil beseitigt werden, OS/2 wäre als Plattform für Spiele ungeeignet. IBM bewies in verschiedenen Präsentationen tatsächlich das Gegenteil: Sogar sehr hardwarenah programmierte Micro-Prose-Spiele wie F-15 Strike Eagle III liefen affensichtlich einwandfrei auf der Präsentationsleinwand. Außerdem, so kündigten IBM und MicroProse an, sei die Entwicklung von "echten" OS/2-Spielen schon so weit fortgeschritten, daß die Benutzer bald mit dem Erscheinen der ersten Produkte rechnen könnten. Als Paradebeispiel kündigte Uwe Fürstenberg, der deutsche Produkt-Manager von MicraProse, eine OS/2-Umsetzung der Rennsimulation MicroProse Formula 1 Grand Prix an.

A320 Airbus

A320 Edition Europa PC 3.5

Der A320 Flugsimulator wurde von Rainer Bopf, einem aktiven Piloten und ranghohen Offizier der Deutschen Luftwaffe, in einer Gesamtentwicklungszeit von drei Jahren programmiert. Die Simulation A320, die in Zusammenarbeit mit den Firmen Deutsche Lufthansa, Deutsche Airbus und Jeppesen entwickelt wurde, legt den Schwerpunkt auf Flugphysik. navigatorisches und fliegerisches Können. Parallel hierzu gestattet der A320 Flugsimulator dem Anwender das Erlernen der Fähigkeiten mittels eines Trainings-Moduls, um später dem versierten Piloten die Möglichkeit zu geben. seinen Aufstieg in der Piloten-Hierarchie der Lufthansa A320-Flotte zu simulieren.

Preis A320 Airbus Edition Europa: DM 69,-



Die USA Edition ist ein eigenständiges Programm und setzt nicht die Europa Edition voraus. Mit über 240 neuen Flughäfen und 700 Navigationshilfen innerhalb des Gebietes der West- und Nordostküste der USA stellt der Umgang mit dem A320 Simulator neue Herausforderungen. Hierbei sind erstmalig auch Flughäfen enthalten, die nur unter Sichtflugbedingungen angeflogen werden können.

Preis A320 Airbus Edition USA: DM 69,-



Die Programme beinhalten

- f umtangreiches Handbuch mit Einführung in Navigation, Bedienung des A320-Simulators sowie Wissenswertern über die Ausbildung zum Piloten
- 2 (Edition USA), bzw. 4 (Edition Europa) High-Altitude Enroute Charts des Einsatzgebietes des A320 Flugsimulators
- uber 80 Flughafen-Charts sowie 120 ILS-Approach Charts
- 1 A320 Cockpit-Poster



Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht!

Hiermit möchte ich folgende Flugsimulation(en) bestellen:

A320 Airbus - Edition USA DM 69. - für PC 3,5"

A320 Airbus - Edition Europa DM 69. - für PC 3,5"

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vomame

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnott

Tel.-Nr.: (für evtl. Rückfragen)

Marktübersicht Grafikkarten

Ich will Spaß,

Spätestens seit Spielen wie The 7th Guest oder Syndicate sollte jedem klar sein, daß eine leistungsfähige Grafikkarte bei SVGA-Auflösungen so wichtig ist wie eine scharfe Nockenwelle bei einem Rennwagen: Die meisten Anwender vergessen beim Kauf eines neuen PCs, daß nicht nur die CPU, sondern gerade die Grafikkarte über die Performance entscheidet.

igentlich haben Grafikkarten vieles mit Autos gemeinsam: Es gibt eine riesige Auswahl verschiedener Modelle, die prinzipiell alle das gleiche tun, sich aber in wichtigen Aspekten unterscheiden. In der folgenden Marktübersicht geben wir einen Überblick über die wichtigsten Modelle im Bereich von 200 bis 1000 Mark. Und was besonders wichtig ist: Welche Karte bietet die meiste Power für Spiele wie Privateer oder Strike Commander?

Diesel oder Benziner?

Ganz entscheidend für die Geschwindigkeit einer Grafikkarte ist das Bussystem, über das die CPU mit der Grafikkarte kommuniziert. In den älteren Rechnern ist überwiegend ein ISA-Bus vorhanden, der Daten nur mit 8 MHz und 16 Bit verarbeitet - eine moderner 486er-Prozessor wird hierdurch gnadenlos ausgebremst. Immer mehr Rechner kommen daher mit einem Local-Bus nach VESA-Standard (VLB) auf den Markt, der mit mindestens 33 MHz und 32 Bit arbeitet und dadurch wesentlich höhere Leistungen ermöglicht.

Wenn Ihr Rechner also über ein Local-Bus-Motherboard verfügt, sollten Sie einem der vorhandenen VLB-Steckplätze eine entsprechende Grafikkarte spendieren. Um bei unserem automobilen Vergleich zu bleiben: Der (VLB-)Benziner geht unabhängig von Hersteller und Modell - immer besser ab als die entsprechende (ISA-IDiesel-Variante. Und während Diesel immerhin billiger als Benzin ist, gibt es kaum ein Argument für den ISA-Bus. Beim Local-Bus müssen Sie lediglich aufpassen, die richtige Benzinsorte zu erwischen: Offiziell sind nur Normalbenzin (33 MHz Bustakt) und Super (40 MHz) vorgesehen, denn nicht jede Grafikkarte verträgt das von schnellen Systemen angebotene Super Plus (50 MHz). Im Zweifelsfall sollten

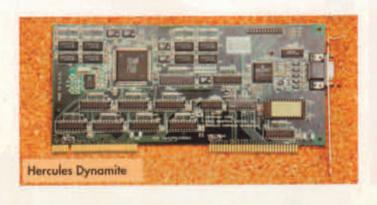
Sie sich vor (1) dem Kauf zusichern lassen, daß die gewünschte Grafikkarte mit Ihrem 50 MHz-Motherboard funktioniert.

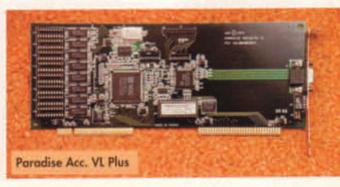
Auflösungen

Die Unterschiede zwischen den einzelnen Grafikkarten in puncto Auflösung und Farbtiee zeigen sich nur unter Windows - unter DOS sind zumindest in diesem Punkt alle Karten gleich. Die Auflösung gibt dabei die Anzahl der Pixel an. die die Karte in horizontaler bzw. vertikaler Richtung anzeigen kann, die Farbtiefe entscheidet über die Anzahl der gleichzeitig darstellbaren Farben: Bei 8 Bit Farbtiefe sind das 256 Farben, bei 16 Bit (= HiColor) 65.536 Farben und bei 24 Bit (= TrueColor) satte 16.7 Millionen Farben. Während für viele Standardanwendungen wie Textverarbeitung 8 Bit mehr als ausreichen, dürfen es für Multimedia oder Bildverarbeitung schon 16 oder 24 Bit Farbtiefe sein.

Die für Spiele unter DOS wich tigen Modi von 320 x 200 und 640 x 480 Punkten mit 256 Farben beherrschen ahnehin alle modernen Grafikkarten. Unter Windows sind es in der Regel 640 x 480 Punkte mit maximal 16,7 Millionen, 800 x 600 Punkte mit bis zu 65.536 und 1024 x 768 Punkte mit bis zu 256 Farben, die fast alle erhältlichen Karten bieten. Etwas düster sieht es hier lediglich bei einer Karte aus: Als einziges Produkt im Test unterstützt die ELSA Winner 1000 mit 1 MByte Video-RAM die Auflösung von 800 x 600 bei 65.536 Farben gar nicht und 16,7 Millionen Farben nur bei 640 x 400 statt 640 x 480 - schade, handelt es sich hier doch um ein ansonsten interessantes Board.

Alles, was über die oben genannten Auflösungen hinausgeht, braucht mehr als das eine Megabyte Videospeicher, das man heute auf den preiswerteren Karten findet. Standardmäßig bieten die ATI Graphics Ultra Pro, die Number 9 Level 12 sowie die beiden P9000-Karten zwei Megabyte. so daß auch 800 x 600 in TrueColor und 1024 x 768 in HiColor möglich sind. Empfehlenswert sind zwei Megabyte Video-RAM auch bei der Celsius sowie der Graphite. Auf 2 MByte aufrüsten lassen sich zwar auch die Mirage, die Winner 1000 und die miro





ch geb Gas ...

Crystal, aber hier gewinnt man keine sinnvollen Modi hinzu, die diese Investition rechtfertiaen würden.

Große Unterschiede gibt es in der Geschwindigkeit, mit der die verschiedenen Auflösungen bewältigt werden: Dies hängt nicht nur vom verwendeten Grafikchip (dazu gleich mehr) ab, sondern auch vom RAM das der Hersteller der Grafikkarte verwendet hat: Preiswertes DRAM ist zwar bei niedrigen Auflösungen und Farbtiefen noch ausreichend, unter "Vollast" jedoch kann nur schnelles VRAM mithalten. Technischer Hintergrund: In VRAM kann die CPU gleichzeitig Daten schreiben. während die Grafikkarte auf der anderen Seite die Daten ausliest und an den Monitor schickt. Bei DRAM müssen sich CPU und Grafikkarte abwechseln - und das kostet Zeit.

Turbo-Lader

Nachdem die PC-Welt lange Jahre mit VGA-Karten auf Basse ET3000 und ET4000 von Beng glücklich war, änderte sich dieser Zustand schlagung mit dem Erscheinen von Wedaws: Plätzlich sollten habe das gestellt werden, und das bis ohne spürbare Verzögerungen. Um diesen Anfarderungen gerecht zu werden, en wickelten findige

Köpfe die ersten Grafikbeschleuniger - den Turbo-Lader für die Grafikkarte. Diese Chips, es handelt sich hier um spezialisierte Prozessoren, sitzen auf der Grafikkarte und übernehmen bestimmte Aufgaben wie das Zeichnen von Linien oder das Verschieben von Blöcken. Für die CPU bedeutet das: Statt jeden einzelnen Punkt einer Linie "zu Fuß" zu zeichnen, wird diese Aufgabe an den Grafikchip delegiert, der das ruck-zuck erledigt. Für Spiele-Freaks ganz wichtig: Damit der Turbo anspringt, braucht es einen speziellen Treiber, der nur für Windows verfügbar ist. Zu gut deutsch: Beim Spielen bringen die Wunderchips rein gar nichts.

Auf den heute gängigen Grafikkarten kommt nur eine handvoll verschiedener Grafikchips zum Einsatz, die sich in ihrer Leistung und ihrem Preis erheblich unterscheiden: Im Preisbereich um 300 Mark findet man meist Karten mit dem GD5426 von Cirrus Logic. dem Vorgängermodell 5422 oder dem Nochfolger 5428. Bei bis zu 256 Farben bringen diese preiswerten Karten auch durchaus gute Geschwindigkeiten, bei 16 oder gar 24 Bit sackt die Performance jedoch schlagartig ab. Leistungsmäßig auf ähnlichem Niveau liegen Grafikkarten mit dem 90C31/90C33 von Western Digital, wobei bei vielen Farben der 90C33 auf der Paradise Accelerator VL Plus noch leichte Vorteile gegenüber den 5426-Karten verbuchen kann, während der ältere 90C31 in TrueCalor in puncto Geschwindigkeit kaum mehr bietet als ein Fahrrad mit Hilfsmotor...

Untere Mittelklasse

Die untere Mittelklasse markieren Karten mit dem 86C801 bzw. 86C805 von S3 und dem vielgelobten ET4000/W32 von Tseng Labs. Unter Windows überbieten die ET4000/W32-Karten das Leistungsniveau der 5426-Karten nur knapp, während die 80x-Produkte doch schon ein gutes Stück schneller sind, was bei 256 Farben auch ohne Bench mark-Programm auffällt. Nach unseren Erfahrungen hat in dieser Klasse dabei die Mirage von Spea gegenüber der mira 85 die Nase meist etwas vorn.

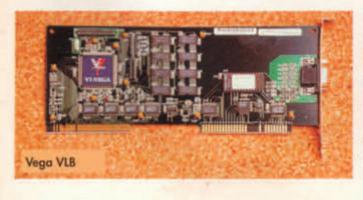
Wer bereit ist, 600 Mark und mehr anzulegen, kann zwischen verschiedenen High-End-Karten wählen, bei denen weniger der Chip, als die RAM-Ausstattung und das übrige Drumherum über den Preis entscheidet: Während die bisher erwähnten Karten mit 1 MByte Video-RAM bestückt sind, kommen viele der teureren Produkte gleich mit 2 MByte, was höhere Auflösungen und Farbtiefen ermöglicht.

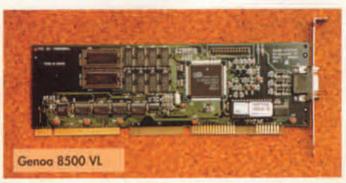
In puncto Geschwindigkeit bringen diese Karten vor allem bei 16 und 24 Bit enorme Vorteile: Schon die noch relativ preiswerte Winner 1000 von Elsa ist im True-Color-Modus beinghe doppelt so schnell wie typische 805-Karten. Mit dem gleichen Chip bestückt, wegen der besseren Ausstattung aber auch ein autes Stück teurer ist die Number 9 Level 12. Auch die ATI Graphics Ultra Pro ist in diesem Preissegment eine interessante Alternative, wobei rein leistungsmäßig die mit IITs AGX-015-Chip bestückten Karten Orchid Celsius und Hercules Graphite noch mehr Power für's Geld bringen wohlbemerkt: unter Windows

Mit Preisen um 1000 Mark liegen die P9000-Karten, im Test durch die Orchid P9000 und die Viper von Diamond vertreten, am oberen Ende der Skala. Dafür wird auch bei 24 Bit unter Windows eine Leistung geboten, die von anderen Produkten nur im Einzelfall erreicht wird. Positiv aufgefallen ist hier die Viper, die dank laufend aktualisierter Treiber nicht nur deutlich schneller, sondern auch zuverlässiger arbeitet als die meisten anderen P9000-Karten.

Ohne Turbo-Boost

Unter DOS - und das zählt beim Spielen - sieht die Situati-





HARDWARE

on jedoch ganz anders aus. Wenn Sie einen Blick auf die DOS-Benchmarks werfen, so werden Sie feststellen, daß hier vor allem die Art des Systembus ausschlaggebend ist. Local-Bus-Karten sind im Durchschnitt rund doppelt so schnell wie ihre Verwandten im ISA-Format. Da hier der Turbo-Lader nicht zum Einsatz kommt, ist die DOS-Performance vom verwendeten Grafikchip beinahe unabhängig.

Etwas schwach unter DOS sind ironischerweise gerade die Karten, die unter Windows zur Spitzengruppe zählen: Die Celsius sowie die Graphite liegen unter DOS gerade noch im erträglichen Rahmen, die Karten mit P9000-Chip sind jedoch durch die Bank gravierend langsamer als alle anderen VLB-Karten, Überdurchschnittlich schnell sind unter DOS die Graphics Ultra Pro von ATI, die Genoa 8500VL, die Paradise Accelerator VL Plus sowie erwartungsgemäß die beiden ET4000/W32-Karten. Im Bereich der ISA-Karten sind die Unterschiede minimal; erwähnenswert scheinen uns nur die teilweise kräftigen Bildstörungen beim Scrollen unter Syndicate in der SVGA-Auflösung: Während VLB-Karten hier überwiegend ein butterweiches Scrolling bieten, stottern die ISA-Karten wie ein Motor mit falsch eingestellter Zündung.

On the road

Zwar gibt es für Grafikkarten kein Tempolimit - freie Fahrt für freie User -, doch auch hier ist die reine Endgeschwindigkeit nicht das entscheidende Kaufargument: Der Komfort spielt ebenfalls eine Ralle und sollte auf jeden Fall in Ihre Kaufentscheidung einfließen! Was für Autos Federung und Innenausstattung sind, sind bei Grafikkarten Bildwiederholfrequenzen und Bedienungskomfort. Besonders die Ergonomie, die sich im wesentlichen in hohen Bildwiederholfrequenzen niederschlägt, sollte man nicht vernachlässigen: Die Bildwiederholfrequenz gibt an, wie oft in der Sekunde das Bild aufgebaut wird. 60 Hz und weniger werden dabei als stark flimmernd wahrgenommen, was fast wie eine harte Federung auf Dauer in Kopfschmerzen endet und - im Gegensatz zu der harten Federung - rein gar nichts mit Sportlichkeit zu tun hat. 70 oder 72 Hz sind als unteres Limit anzusehen, mehr kann auch nicht schaden, sofern Ihr Monitor mitspielt. Im Zweifelsfalle sollte das Monitor-Handbuch oder der Händler um Rat gefragt werden.

Gemeinerweise sinkt nun die Bildwiederholfrequenz bei den meisten Karten mit zunehmender Auflösung und vor allem bei höherer Farbtiefe, so daß man beim Kauf genau aufpassen muß. Wachsam sollten Sie auch sein, wenn im Zusammenhang mit der Bildwiederholfrequenz ein kleines "I" oder die Bezeichnung "interlaced" auftaucht: Hier handelt es sich um einen technischen Trick, mit dem ein zwar stabiles, aber stark flimmerndes Bild erzeugt wird - für das dauerhafte Arbeiten eignen sich diese Modi unter keinen Umständen.

In der Praxis bieten heute alle Karten bei den wichtigsten Auflösungen 70 Hz oder mehr. Kritisch sind bei Low-Cost-Produkten die Auflösungen von 640 x 480 bei 16.7 Millionen Farben und 800 x 600 bei 65.536 Farben: Hier wird der Anwender häufig noch mit unerträglichen 60 Hz malträtiert. Gerade bei allen Karten mit 5426 ist dies auch aar nicht anders machbar, da der für die Bildwiederholfrequenz zuständige Baustein direkt auf dem Grafikchip untergebracht wurde - Pech gehabt, Positiv aufgefallen ist uns in diesem Bereich nur die Genoa 8500 VL. die diese prinzipielle Beschränkung zwar auch nicht überwinden kann, in allen anderen Auflösungen aber wenigstens das Optimum aus dem 5426 herausholt.

Im Falle der S3-Karten sind die Unterschiede groß, da verschiedene Anbieter auch verschiedene RAMDACs benutzen, die zu verschiedenen Bildwiederholfrequenzen führen. Positiv fallen in diesem Bereich vor allem die miro Crystal 85 und die Winner 1000 auf scheinbar legen deutsche Hersteller größeren Wert auf Ergonomie als die US-Kankurrenz. Ein schwaches Bild geben in diesem Punkt die ET4000/W32-Karten ab, die ganz wie die 5426-Boards - in den beiden kritischen Auflösungen gerade 60 mal in der Sekunde das Bild aufbauen. Durchweg sehr gut ist die Ergonomie im Bereich der teureren Karten, denn hier werden praktisch immer 70 Hz und mehr geboten. Aus dem Rahmen fällt hier lediglich die Orchid Celsius, die in einigen Auflösungen nur 60 Hz erreicht. Der Hersteller hat jedoch schon Einsicht gezeigt: Zur Systems wurde eine neue Celsius vorgestellt, die dem Flackern ein Ende bereitet.

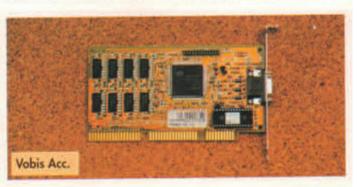
Dafür hat Orchid bereits jetzt bei der P9000-Karte die Nase vorn: Ähnlich wie bei der Hercules Graphite kann man hier in den meisten Modi mit 90 Hz oder mehr rechnen. Fazit: Auch wenn ein höherer Preis nur bei hohen Farbtiefen eine größere Geschwindigkeit bedeutet, so doch in jedem Fall eine gravierend bessere Ergonomie. Und daran sollten Sie Ihren Augen zuliebe besser nicht sparen.

Zuverlässigkeit

Schon mal bei 200 km/h auf der Autobahn einen Reifen verloren? Gut, die meisten "PC-Unfälle" sind weniger dramatisch, aber eine schnelle Grafikkarte, die ständig abstürzt, macht auch wenig Freude. Die Betriebssicherheit sollte beim Kauf also auch berücksichtiat werden. Grundsätzlich gilt: Je neuer ein Produkt ist, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, daß der Hersteller noch Fehler übersehen hat, mit denen der Kunde dann erstmal leben muß. Immerhin hat man den Trost, daß in den meisten Fällen ein kostenloses Software-Update angeboten wird - davon können BMW-Motronic-Geschädigte nur träumen.

Insgesamt läßt sich sagen, daß alle Karten im Test relativ problemlos in Betrieb zu nehmen waren. Alle von uns getesteten Spiele taten problemlos ihren Dienst, von Performance-Problemen bei aufwendigem Scrollen in Verbindung mit langsamen ISA-Karten einmal abgesehen. Ernsthafte Probleme gab es in Einzelfällen vor allem mit den Windows-Treibern, die bei einigen Produkten noch fehlerhaft sind: Unan-





genehm aufgefallen ist hier die **Everest mit Tsengs** ET4000/W32, wo manche Auflösungen wegen fehlender Treiber gar nicht erst nutzbar waren. Auch die Orchid P9000 litt, wie viele andere P9000-Karten auch, noch unter Kinderkrankheiten. Daß es sich hier um ein reines Software-Problem handelt, das man wohl früher oder später in den Griff bekommen wird, beweisen die Dynamite und die Viper, die jeweils die gleichen Chips wie die genannten "Problemkarten" nutzen und einwandfrei arbeiten.

Die Windows-Software zum Wechseln der Auflösung funktioniert bei allen getesteten Karten wenigstens zufriedenstellend. Allgemein läßt sich sagen, daß in diesem Punkt teurere Karten auch bessere Utilities mit sich bringen, die mehr Komfort bieten. Besonders positiv fielen die ATI Graphics Ultra Pro und die Number 9 Level 12 auf, die jeweils eine umfangreiche Ausstattung guter Tools bieten.

Dokumentation

Was manch ein Hersteller seinen Produkten als Dokumentation mit auf den Weg gibt, spottet jeder Beschreibung. Englische Mini-Handbücher mit

mäßiger Druckqualität und fehlenden Informationen sind eher die Regel als die Ausnahme. Besonders unangenehm sind hier die Vobis Accelerator und die Everest aufgefallen, die mit 20-seitigen Pamphleten in englischer Sprache geliefert werden. Auch bei Hercules hat man an der Dokumentation gespart, die damit leider ganz und gar nicht der hohen Qualität der Karten entspricht. Gute und vor allem auch deutschsprachige Handbücher liefern Spea, Miro und ELSA zu ihren Produkten. Ansonsten findet man in der Regel ausreichende bis gute Handbücher, die jedoch in den meisten Fällen nur in Englisch vorliegen.

Fazit

Wer seinen Rechner überwiegend zum Spielen nutzt und nur selten unter Windows arbeitet, kann sich die Investition für eine neue Grafikkarte meist sparen, solange der heimische PC nur einen ISA-Bus besitzt: Die Grafikkarten mit diesem Bus bringen nur unter Windows durch Einsatz des Grafikchips eine Beschleunigung. Wer hingegen ein Local-Bus-System mit einer alten Grafikkarte benutzt, wird mit einer neuen VLB-Grafikkarte wahre Geschwindigkeitswunder erle-

Unter Windows bei nur 256 Farben und 800 x 600 Punkten bringen alle getesteten Produkte gute bis sehr gute Ergebnisse, so daß man mit rund 300 Mark in den meisten Fällen gut dabei ist. Höhere Auflösungen und Farbtiefen erfordern auch mehr Aufwand, so daß man hierfür 600 Mark und mehr anlegen muß. Wer den PC vor allem zum Spielen einsetzt, sollte in diesem Preissegment vom Kauf einer Karte mit Weitek P9000 oder IIT AGX-015 besser absehen. So schnell diese Karten unter Windows auch sein mögen unter DOS liegen sie auf dem gleichen Level wie die einfachsten Windows-Beschleuniger für unter 300 Mark.

Einen guten Kompromiß zwischen DOS- und WindowsPerformance bieten im unteren Preissegment die Genoa 8500VL oder die (etwas exotische) Paradise Accelerator VL Plus, zwei unspektakuläre, preiswerte und flatte Produkte vom Schlage eines Golf GTL. Auch Karten mit dem ET4000/W32 - hochgezüchteten japanischen 16V-VTEC-

Motoren gleich - sind in diesem Bereich empfehlenswert. sofern die Software, wie in unserem Test nur bei der Dynamite von Hercules, stabil läuft. Für rund 800 Mark erhält man mit der ATI Graphics Ultra Pro den Mercedes unter den Grafikkarten, der sowohl unter DOS wie unter Windows schnell und zuverlässig arbeitet und dabei auch durchweg gute Bildwiederholfrequenzen bietet. Um Mißverständnissen vorzubeugen: Alle anderen Produkte in unserem Test mögen für den reinen Windows-Einsatz gut oder gar sehr gut geeignet sein, bringen für Spiele unter DOS aber keinen Vorteil, der die Ausgabe rechtfertigen würde.

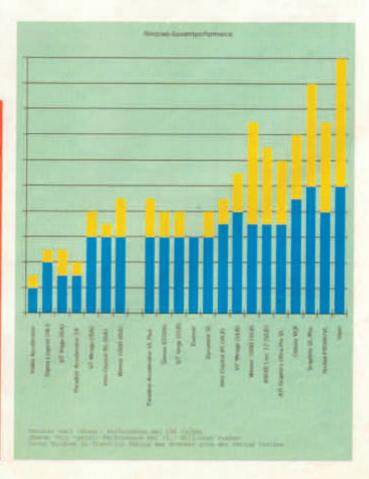
Ein Tip noch zum Abschluß: Wenn Sie nicht gleich noch einen neuen Monitor anschaffen wollen, sollten Sie darauf achten, daß die vorhandene Röhre genug Leistungsreserven bietet, um die Auflösungen und Bildwiederholfrequenzen Ihrer Traum-Grafikkarte darstellen zu können.

Richard Vogler

Checkliste

Wenn Sie die Anschaffung einer neuen Grafikkarte planen, sollhen Sie folgende Punkte besonders beachten:

- Verfügt die Karte über ein ISA- oder ein Local-Bus-Interface?
- Ist die Karte auch unter DOS beim Spielen schnell genug?
- Welcher Geschwindigkeitsgewinn ergibt sich unter Windows bei 256 bzw. 16,7 Millionen Farben?
- Bringt die Karte in allen benutzten Auflösungen mindestens
 70 Hz Bildwiederhalfrequenz?
- Sind die mitgelieferten Treiber ausgereift oder gibt es noch häufig Abstürze?
- Bietet der Hersteller in Deutschland ausreichenden Support?
- Kann der vorhandene Monitor auch die hohen Auflösungen der Karte noch darstellen?
- Gibt es die entsprechenden Treiber für andere Betriebssysteme wie OS/2 (sofern Sie nicht nur unter DOS und Windows arbeiten)?



Hinweise zu den Benchmarks

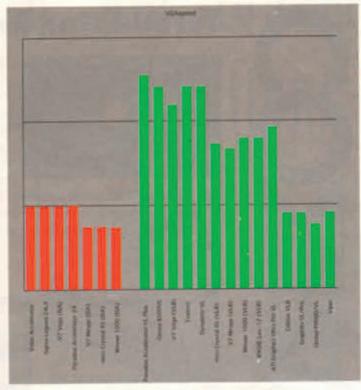
Auch wenn die Geschwindigkeit ein wichtiges Kriterium ist, sollte man die üblicherweise benutzten Benchmarks nicht überbewerten. Typischerweise beschränken sich diese Tests auf die reine Grafikausgabe, die Leistungsfähigkeit des Gesamtsystems wird nicht ausreichend gewürdigt. Wenn also eine Karte laut Benchmark doppelt so schnell wie eine andere ist, kann sich dieser Vorteil in der Praxis auf einen Vorsprung von vielleicht 25% reduzieren.

Unter DOS benutzten wir VGASpeed und 3D-Bench zum Testen. VGASpeed zeigt dabei stärkere Schwankungen in den Ergebnissen, da mit maximaler Geschwindigkeit Grafikdaten ausgegeben werden. 3D-Bench hingegen erzeugt eine Animation, die auch die CPU des Rechners ordentlich fordert, so daß hier die Ergebnisse dichter beieinander liegen. Darüber hinaus spielten wir auf jeder Karte kurz die folgenden Spiele an: Strike Commander, F-15, Syndicate, Betrayal at Krondor, The 7th Guest, Comanche, Tornado, Ultima Underworld II, X-Wing und Prince of Persia.

Unter Windows benutzten wir insgesamt drei verschiedene Benchmark-Programme sowie mehrere Applikationen. Da insgesamt kein einzelner dieser Tests ein realistisches Gesamtbild ergibt, haben wir ein gewichtetes Gesamtergebnis (siehe "Gesamt-Performance unter Windows") abgedruckt, das ein recht gutes Bild von der wirklichen Geschwindigkeit der jeweiligen Karte unter Windows liefert. Bedenken Sie jedoch, daß aufgrund von Treiber-Updates gerade bei anderen Systemkonfigurationen die Geschwindigkeit in der Praxis erheblich schwanken kann.

Produkt	Vobis Accelerator	Sigma Legend 24LX	V7 Vega (ISA)	Paradise Accelerator 24	V7 Mirage (ISA)
Hersteller/Muster von	Vobis	Sigma	SPEA	Western Digital	SPEA
IPN empf, VK	199,00	249.00	325.00	249.00	494.00
Straßenpreis	199,00	227,00	230,00	239,00	305.00
Grafikchip	68 5422	GD 5426	GD 5426	WD 90C31A	\$3.86(801
Отатікстір	00 3944	00 34Z0	00 2420	MD ADCOLA	20 00/001
Bus	ISA	ISA	ISA	ISA .	ISA
RAM (Standard/Maximal)	1 MB DRAM	1 MB DRAM	T MB DRAM	T MB DRAM	1/2 MB DRAM
Feature-Connector	Prostenleiste	Pfostenleiste	Pfostenieiste	Pfacturieiste	Plustenleiste
Bildwiederholfrequenzen					
bei 4 oder 8/16/24 Bit					
640 x 480	72/72/60	120/60/60	72/60/60	72/60/60	85/85/60
800 x 600	72/60/-	100/60/-	72/60/-	72/56/-	90/60/-
1024 x 768	72/-/-	72/-/-	72/-/-	77/-/-	75/-/-
1280 x 1024	431/-/-	-1-1-	43/-/-	431/-/-	60/-/-
Hotline	ju	USA	ja	pein	je.
Mailbax		USA	id	10	0
Garantiedauer (in Jahren)	1	5	3	1	3
Produkt Hersteller/Muster van empf. VK Straßenpreis Grafikchip Bus RAM (Standard/Maximal)	Dynamite VL Hercoles 410,00 299,00 ET4000/W32 VLB 1 MB DRAM	mire Crystal 85 (VLB) mire 495,00 369,00 53 86C805 VLB 1/2 MB DRAM	V7 Mirage (VLB) SPEA 529,00 327,00 53 86(805 VLB 1/2 M8 DRAM	Winner 1000 (VLB) ELSA 917,00 (1 MB) 660,00 (1 MB) / 850,00 (2 MB) 53 86C928 VLB 1/2 MB VRAM	#9GXE Lev. 12 (VLI Number Nine 1.189.00 890.00 53 86C928 VLB 1 MS DRAM & Z ME
Feature-Connector	Pfostenleiste	Pfostenleiste	Pfostenleiste	Pfostenleiste	
Bildwiederholfrequenzen					
			ne (ne /20	73/-/(67)	76/76/76
bei 4 oder 8/16/24 Bit	90/90/40	75/88/73	85/85//3		
bei 4 oder 8/16/24 Bit 640 x 480	90/90/60	75/88/73 27/73/-	85/85/73 90/60/-		
bei 4 oder 8/16/24 Sit 640 x 480 800 x 600	90/60/-	77/73/-	90/60/-	100/-/-	76/76/-
bei 4 oder 8/16/24 Bit 640 × 480 800 × 600 1024 × 768	100000000000000000000000000000000000000	ARE THE ST.	700 770 770		
bei 4 oder 8/16/24 Bit 640 x 480 800 x 600 1024 x 768 1280 x 1024	90/60/- 72/-/- 436/-/-	77/73/- 74/-/- 60/-/-	90/60/- 75//- 60//-	100/-/- 100/-/- 61/-/-	76/76/- 76/76/-
bei 4 oder 8/16/24 Bit 640 x 480 800 x 600 1024 x 768 1280 x 1024 Hotline Mailbox	90/60/- 72/-/-	77/73/- 74/-/-	90/60/- 75/-/-	100/-/- 100/-/-	76/76/- 76/76/-





miro Crystal 85 (ISA)	Winner 1000 (ISA)	Paradise Accelerator VI Plus	Genoa 8500VL	V7 Vega (VLB)	Everest
miro	ELSA	Western Digital	Genoa	SPEA	Eogle Mountain /
495,00	789,00 (1 MB)	285,00	269,- (1 MB), 299,- (mit Sockel)	375,00	379,00
369,00	599,00 (1 MB) / 799,00 (2 MB)	267,00	259,00	250,00	379,00
53 86C801	53 86C928	WD 90C33	GD 5426	GD 5426	ET4000/W32
ISA	ISA	VLB	VLB	VLB	VLB VLB
1/2 MB DRAM	1/2 M8 VRAM	1/2 MB DRAM	1/2 MB DRAM	1 MB DRAM	1 M8 DRAM
Pfostenleiste	Pfostenleiste	Pfostenielste	Pfostenleiste	Pfostenleiste	Pfostenleiste
75/88/73	73/-/(67)	60/60/60	114/91/60	72/72/60	72/72/-
77/73/-	100/-/-	72/60/-	90/60/-	72/60/-	72/56/-
74/-/-	100/-/-	72/-/-	72/(43i)/-	72/-/-	70/-/-
60/-/-	61/-/-	43V-/-	43i/-/-	43/-/-	-/-/-
jn jn Z	ja ja 3	nein jp 3	in in 2	ja ja 3	jo jo 1
ATI Graphics Ultra Pro VL ATI 995,00 790,00 moch 32 (68800XX, Rev. 2) VLB 2 MS VRAM Pfostenleiste	Celsius VLB Orchid 649,00 (1 M8), 799,00 (2 M8) 759,00 (2 M8) IIT AGXD15 VLB 1/2 MB VRAM Pfostenleiste	Graphite YL/Pro Hercules 990,00 (2 MB) 798,00 (2 MB) IIT AGX015 VLB 1/2 MB VRAM Pfostenleiste	Orchid P9000/VL Orchid 999,00 999,00 Weitek P9000 VLB 1 MB DRAM & 2 MB VRAM	Viper Diamond / Computer 1.084,00 820,00 Weitek P9000 VLB 255 KB DRAM / 2 M	
72/72/72	90/90/70	120/90/70 (100)	90/90/90	72/72/72	
76/76/70	90/65/(60)	120/72(90)/[72]	90/90/90	72/72/72	
76/72/-	76/(450/-	80(90)/(80)/—	90/90/-	80/80/-	
74/-/-	56/-/-	45/-/-	74/-/-	74/-/-	
ju jo	10	ja ja	in the second	USA USA 5	

Terminator Rampage



Da das heiß ersehnte Doom von ID-Software noch ein Weilchen auf sich warten läßt, können sich alle Action-Fans schon einmal auf Terminator Rampage freuen, das noch vor dem Weihnachtsfest erhältlich sein soll.

Action par excellence wird in diesem Science Fiction-Spektakel geboten, das zeigte schon die hervorragende Demoversion. Einen ausführlichen Test lesen Sie in der nächsten Ausgabe der PC

Anstoss

Bislang wurde der Titelkampf nie knapp. Bundesliga Manager Pro. ließ keine Zweifel aufkommen, daß alle Konkurrenten gegen den Abstieg zu kämpfen haben. Mit Anstoss erscheint nun aber ein Managerprogramm, das sich nicht einmal mit dem zweiten Platz zufriedengeben will. Ob der bisherige Titelträger seine Spitzenposition behaupten kann, erfahren Sie in der Februar-Ausgabe der PC Games.

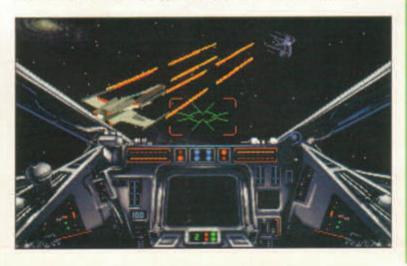


	rs per spirits—10. egs
no von den fürgent Funktiveter für SV Leverbosen (unstriben) (unstriben) (unstriben)	To Partie 223

B-Wing

Bei Imperial Pursuit überlebten die Rebellen den Verrat und die Angriffe durch die imperialen Streitkräfte. Doch nach dem erfolgreichen Angriff der Rebellen auf ein imperiales Raumschiff-Dock ist Darth Vader besessen von der Idee einer Vernichtung der Rebellion. B-Wing, die zweite Missionsdiskette zu X-Wing, liefert 26 neue Missionen und Spannung für mehrere Spielstunden.

Die nächste **PC Games** erscheint am 12. Januar im Zeitschriftenhandel!



Impressum

Verlagsanschrift:

Computer Verlag GmbH & Co. KG Innere Cramer-Klett-Straße & 90 403 Numberg Telefon 09 11/53 25-0

Anschrift der Redaktion:

Computer Verlag GmbH & Co. KG Redaktion "PC Games" Isarstraffe 32-34; 90 451 Nürnberg

Geschöftsführer: Adolf Sibermone

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Stelly, Chefredokteur: Christian Müller

Leitende Redakteure:

Thomas Barovskis, Oliver Menne

Bildredaktion; Roland Gerhardt

Textkorrektur: Herbert Aichinger

Redaktion Deutschland:

Hons Ippisch, Michael Erlwein. Alexander Geltenpeth, Rainer Rosshirt

Hotline - PC Games:

Mo Fr. 13 - 16 Uhr Tel. 09 11 - 6 42 77 62 Redektion England: Timothy Wilkins

Layout

Hansgeorg Hafner, Simon Schmid Sylvia Stenglein, Mechthild Foatz, Patrick Hodge

Fraie Mitarbeiter:

Thomas Brenner, Petra Maueröder, Lary Geiger, Harald Wagner, Andreas Rizzl, Morcus hilinger, Wilfred Lindo

Titel: Simon Schmid

Grafisches Konzept:

Christian Müller, Dieter Steinbouer

Konzeption und Gestaftung der Eigenanzeigen: Stefanie Geltenpath

Vertrieb: Gong Verlag GmbH.

Vertriebsleiter: Roland Sollendorf

Anzeigenkontakt: VECTOR Medienmerketing GmbH Falkstraffe 45-47 47 058 Duisburg Telefon 02 03 - 3 05 11 11 Fox 02 03 - 3 05 11 34

Telefon 09 11 - 6 42 62 63 Mobil 01 71 - 6 21 31 46 Fax 09 11 - 6 42 63 34

Druck: Cooper Clegg Ltd.; Tewkesbury England

Titel: @ Interplay

PC Games kastet im Jahres-Abannement DM 79,- Ein Abannement gift mindestens für ein Johr

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagigruppe berausgegebenen Publikationen. Eine Gewishr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann

Urheberrecht Text:

neberrecht text: Alle in PC Gomes veräffentlichten Beiträge sind urheberrschtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedorf der vorberigen, schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Urheberrecht Coverdisk:

cheberrecht Coverdisk:
Alle auf der PC Gemes Caverdisk veröffentlichten
Progromme sind unteberrechtlich geschützt.
Kopienen oder gewerbliche Nutzung bedarf
der verheitigen, schrifflichen Genehmegung
der Verlages Der Verlag übernimmt keinerleit
Haftung für erti. ooftratende Kotten oder
Schädest, Für den Inhalt der Programme

"Virtual Reality" per Modem-On-Line machts möglich!



Spielen mit On-Line gegen Anwender aus ganz Deutschland-wie's geht steht auf den folgenden Seiten!

On-line

Entertainment

On-Line Entertainment ist eine Division der SOFT & SOUND GmbH, Düsseldorf

Der Knüller aus den USA, Eng auch in D



Claudia aus Köln ist
begeisterte Amiga 500Userin und
Flugsimulator-Fan.
Mit On-Line kann Sie mit
Jürgen aus Düsseldorf
spielen (obwobl Jürgen
einen MS-DOS-Rechner
besitzt) und gleichzeitig
Informationen und
Neuigkeiten per
eingebautem
Kommunikationsfeld
austauschen.

ON-LINE - ENTERTRINMENT PUR!

Mit On-line Entertainment kommen
Deutschlands Computer-Anwender sich näher.

On-Line Entertainment bietet Ihnen die einmalige Möglichkeit, sich in eine Datenleitung einzuklinken und per Modern mit anderen Anwendern zu spielen.

Und zwar in Echtzeit!

Hierbei ist es egal, welches System Sie besitzen, MS-DOS, Amiga, Atari ST, und Apple Macintosh werden von unserem System unterstützt.

Dieses innovative System stellt sich in Deutschland als absolute Neuheit vor. Ähnliches existiert zur Zeit nur in USA, England und Japan und erfreut sich dort seit Jahren großer Beliebtheit.

WAS WIAD HIER GESPIELT?

Alles, was Spaß macht!

Owner Entertainment stellt den Ihnen immer die aktuellste Spiele-Software zur Verfügung. Zur Zeit bieten wir Ihnen AIR-WARRIOR, eine heiße Flugkampfsimulation, und das brandneue BATTLETECH den Robot-Kampfsimulator Nr.1 an.

Folgen werden ab 1994 ein Börsenspiel mit einer direkten Verbindung zur Börse und "echten" Börsendaten sowie eine erstklassige Wirtschaftssämulation.



WERDEN SIE <u>Jetzt</u> On-line User...

Seit dem 15.11.1993 können erstmalig Anwender aus ganz Deutschland via Modem in Echtzeit mit-und gegeneinander spielen. On-Line bietet Ihnen die Unterhaltung der Zukunft -

bereits heute!

Jetzt aber schnell!

- Ich möchte schnellstmöglich alle Informationen sowie ein On-Line Anmeldeformular zugeschickt bekommen.
- → Meine Adresse lautet:

- -

0 =

PLI, Ort

Talafor

ind und Japan – jetzt endlich Itschland!



DAS SUPER-STARTANGEBOT:

Das On-Line Starter-Kit mit

- •Modem
- •Software AIR WARRIOR
- •UserCard, Registrier-Nummer
- *deutschem On-Line Handbuch

kostet

nur DM 249,-

Solten Sie ein Modern besitzen, so benötigen Sie nur das

Basis-Kit für

nur DM 99,--

Jede Minute On-Line Enterfainment- Spiel mit Usern aus ganz Europa kostet nur DM 0,50 plus Telefongebühren bis zum nächsten On-Line Knoten. Einen solchen Knoten finden Sie momentan in

- * Berlin
- Düsseldorf
- · Frankfurt
- · Hamburg
- München
- Stuttgart

und viele weitere sind in Vorbereitung.

WIF WERDE ICH ON-LINE USER?

Ganz einfach: Rufen Sie den Ombie Entertainment Service unter 0211-633006 an oder schicken Sie uns eine Postkarte (Stichwort On-Line) und fordern Sie unser Anmeldeformular an.

Mitglied werden kann jeder über 18 (oder Minderjährige mit dem Einverständnis eines Erziehungsberechtigten). Vorraussetzung ist eine Euroscheckkarte.

WAS HANN ON-LINE SONST NOCH?

Usern einen 24-Stunden Shopping-Service via Modem. Hier halten wir besondere Angebote, Restposten und exclusive On-Line Specials für Sie bereit, die Sie problemlos per Modem ordern können. Einfacher und bequemer gehts nicht!

Bestell-und Informationsanschrift:

On-Line Deutschland Rethelstr.130 40 237 Düsseldorf

Tel: 0211-633006 Fax: 0211-6411123

On-line Entertainment ist eine Division der

SOFT & SOUND GmbH, Düsseldorf

Wir akzeptieren American Express, Eurocard und Visa!

WAS BRAUCHEN SIE ZUM MITMACHEN?

Ownline Entertainment macht es thnen so einfach wie möglich.

Sie benätigen lediglich einen Computer (Amiga, Atari ST, MS-Dos-PC oder Apple Macintosh), ein Modem sowie die On-Line UserCard

(Grungebühr DM 10,--/mtl.) und schon kann es losgehen.



PCs für jeden Geldbeutel – das aktuelle On-Line Angebot!



So kommen Sie schnell zu Ihrem Traum-PC

Greifen Sie jetzt zu - hier gibt es Ihren Traum PC zum Superpreis. Auf Wunsch auch mit einer zeitgemäßen Finanzierung schon ab DM 29,monatlich. Für individuelle Finanzierungsberatung rufen Sie bitte unseren Finanzierungs-Service unter 0211-633006 an. Die Finanzierung erfolgt über die Hausbank, der effektive Jahreszins beträgt immer 15,4%.

nur DM 3070,00 AT 486 DX 40

Mainboard 486 DX, 40 MHz, 256 KB Cache,

Vesn Local Bos

-Big Tower Gehäuse, 230 Watt Netzteil

- -4 MB Arbeitsspeicher (RAM)
- -250 MB AT-BUS Festplatte
- AT-Bus Controller, Multi 1/0
- -1MB Super VGA Korte
- -3 1/2" Diskettenlaufwerk, 1,44 MB

MF-2 Tastatur, 102 Tasten

3-Tasten Maus, seriell

14" VGA Forbmonitor, 1024x768,

Strahlungsarm MPR-2, NI

MS-DOS 6.0 Betriebssystem

MS-Windows 3.1, grafische Benutzeroberfläche

DUT DM 3515.00 AT 486 DX2-66 Mainboard 486 DX2, 66 MHz, 256 KB Cache, Vesa

Local Bus -Ausstattung siehe AT 486 DX 40

Kreditkauf ab DM 29,--/monatlich möglich!

PC-Hardware

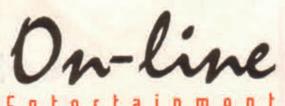
Matsushita 562 Double Speed DM 499,99 incl Controller DM 379,00 Mitsumi LU 005 S incl. Contoller DM 49,00 Controller für Mitsumi LU 005 S

Soundharten

Enjoy PC Symphonie, DM 49.90 AdLib-kompatibel DM 179,90 Media Concept 2.0 D.J.-Kit Sound Blaster Pro Deluxe Edition DM 229,00 incl. Lemmings & Indy 500 DM 299.00 Sound Blaster 16 Basic DM 379.00 Sound Blaster 16 Multi CD Sound Blaster 16 Multi CD DM 449,00 mit ASP Chip Wave Blaster (MIDI Aufrüstung DM 439,00 für Sound Blaster 16) DM 111.00 Sound Galaxy 1 BX 2 DM 239,00 Sound Galaxy 1 NX PRO MA DM 179,00 Sound Galaxy 1 NX 2 EXTRA DM 349.00 Sound Galaxy 1 NX PRO 16 FP DM 339,00 Sound Galaxy Wave Power Laser Wave Supra 16 mit DM 399.00 Microsoft Soundsystem Multimedia KIT 1 Mitsumi LU 005 S im KIT mit DM 599.00 Soundblaster 16 Basic

Soundblaster 16 Multi-CD DM 649.00 Multimedia KIT 3 Mitsumi LU 005 S im KIT mit Soundblaster 16 Multi-CD ASP DM 729.00 Mutimedia KIT 4 Matsushita 562 im KIT mit DM 749.00 Soundblaster 16 Basic Multimedia KIT 5 Matsushita 562 im KIT mit Soundblaster 16 Multi-CD DM 839,00 Mutimedia KIT 6 Matsushita 562 im KIT mit Soundblaster 16 Multi-CD ASP DM 909.00 DM 39,90 Super Mouse II schwarz Super Mouse II weiß DM 39.90 DM 39,90 Mouse AM-5/3-Tosten Thrustmaster Flight-Control-System DM 189,00 Advanced Gravis Analog DM 79.00 DM 89.00 Gravis Pro Analog DM 69,00 Competition Pro PC-Stick Quickshot Warrior 5 DM 29,00 DM 49,00 Gravis Gamepad Diskette HD 3 1/2" 1.44 MB formatiert, DM 17,90 10 Stück incl. Hardbax Diskette HD 3 1/2" 1,44 MB formatiert, DM 14,90 10 Stück incl. Softbox

Multimedia KIT 2 Mitsumi LU 005 S im KIT mit



Wir akzeptieren American Express, Eurocard and Visal

BESTELL-TELEFON: 0211-633 006

CD-Rom Software-die Riesenauswahl







DM 379,90

DM 79,90

99,90



Hit for Six Vol.2 F-15 Strike Eagle 2 /Blues

Brothers/Hammer Boy/Highway patrol 2/

Hit for Six Vol.3 Gunship/Crazy Cars 3/Megaphoenix/Airball/Archipelagos

Hit for Six Vol.4 M1 Tank Platoon/F-14 Tomcat/Battletch/Slots&Cards/Scrylis

Micropose Soccer/Savage/Midwinter/Rick

F-14 Tomcat/Air Warrior Flugsimulation/F-15

Hit for Six Vol.5 Knights of the sky/Battletech 2/Ghostbusters 2/Mondu's fight palace/Time

90'/Stargoose

Hotshot/Eye of Horus

Bandit/Flashy Cars

Micropose Collection

CD-ROM Fligt Pack

Strike Engle 2

Cyberworlds

Global Effect

Napoleonics

Dangerous/3-D Pool/Gunship

F-15 Operation Desert Storm

Waterloo/Borodino/Austerlitz

Link Worlds Global Conquest/

Cyberchess/Air Warrior Flugsimulation

DM 79.95

DM 79.95

DM 79.95

DM 79,95

DM 79,95

DM 49,95

DM 79,95

DM 129,95

DM 119,95

88,90

-	_	_		_
-0	nı			_
40	U)		ш	
	ш			_
v			ч	
_				_

MI I CHICA		
BAT 2 -The Coshan Conspiracy	DM	84,95
Battle Chess 1	DM	94,95
Burning Steel	DM	89,95
Burntime	DM	84,95
Chessmaster Pro	DM	89,95
Day of the Tentacle		
(Maniac Mansion 2)	DM	94,95
Der Patrizier	DM	94,95
Freddy Pharkas	DM	84,95
Goblins 2	DM	94,95
Golden 7 (7er Sammlung)		

Day of the Tentacle		
(Maniac Mansion 2)	DM	94,95
Der Patrizier	DM	94,95
Freddy Pharkas	DM	84,95
Goblins 2	DM	94,95
Golden 7 (7er Sammlung)		
(Great Courts 2, Heart of China, Ki	ng's Qu	est 5,
Leisure suit Larry 5, Red Baron, Sa		
Shanghai 2)	DM	94,95
Hannibal &		100
200 Shareware Spiele	DM	69,95
Historyline 1914-1918	DM	69,95
Inca	DM	109,95
Iron Helix	DM	84,95
Jurassic Park (Dino Park)	DM	69,95
King's Quest 5	DM	84,95
King's Quest 6	DM	89,95
Lollypop	DM	69,95
Loom	DM	84,95
Microcosm	DM	89,95
Return to Zork	DM	89,95
Space Quest 4	DM	84,95
Super Strike Commander	DM	89,95
The 7th Guest	DM	109,95
Turrican 2	DM	69,95
Ultima Underworld 1 und 2	DM	89,95
Wing Commander und Secret	Missio	1+11
Tolles Spiel mit Supersound		129,90

Seedy 7th Heaven		
3500 Bilder	DM	109,90
Seedy ROM Movie Disk Vol.1		
über 80 Minuten Full Motion,		
farbige Videos mit Stereo Sound, läi	uft	
unter Windows	DM	99,90
Visual Fantasies		
460 MBBilder (2.600 GIF Bilder)	DM	79,90
Ecstosy HOT Pics		
560 MB GIFBilder, 330 Animationer	n DM	109,90
Visual Hot Girls		
450 MB GIF Bilder der		
schönsten Girls dieser Welt	DM	79,90

Tolle Modells in aufregenden Badeanzügen und

2000 GIF Bilder-140 Animationen

(6 CDs in einem Paket)

TRIPLE ACTION COS

Woman of Venus

Bikinis der Firma Venus

49" FLI-und 145" GL Animationen

650 MB. Bilder und Animationen

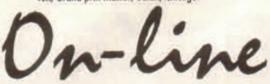
Moving Fantasies

Total Fantasies

title me metrett bee	
Triple Action Vol.1 F-14 Tomcat	
Flashy cars/Hammer Boy	DM 39,95
Triple Action Vol.2	
Battletech 2/Scrylis/Megaphoenix	DM 39,95
Triple Action Vol.3	
Titus the fox/Thargan/Ghostbusters	DM 39,95
Triple Action Vol.4	
Blues Brothers/Satan/Maya	DM 39,95
Triple Action Vol.5 Crazy Cars 3	
Battleteck 1 /Conni nely morter	DM 20 05

HITS FOR SIX COS

Hit for Six Vol. 1 F-19 Stealth Fighter/Titus the fox/Grand prix master/Satan/Chicago



Midwinter 2/Knigts of the sky DM 129,95 Covergirl Strip Poker DM 89,95 Virus Killer Professionel DM 149,95 Air Warrior Flugsimulation DM 119.95 Historyline 1914-1918 DM 89,95 **Burning Steel** Burntime DM 81,90 Day of the Tentacle DM 95,90 Battletech 1/Grand prix master **Fatty Bear** DM 71.90 DM 81,90 Freddy Pharkas Rebel Assault (ab November) DM 88,95 Super Strike Commander (ab November) DM 88,90 Wir akzeptieren American Express, **Eurocard und Visa!** BESTELL-TELEFON: 0211-633 006

Tolle Spiele mit Supersound NUR FUR ERWACHSENE

Wing Commander II und Ultima 6

Physical Therapie 610 MB Bilder und Animutionen Seedy ROM Six Pack

DM 89,90

Software-Hits für den PC









Aces of the Pacific	DM 69,95
Aces over Europe	DM 84,95
Air Warrior	DM 94,95
Airbus A-320 USA Edition	DM 69,90
Airbus A-320 Europe Edition	DM 69,90
Alien Breed	DM 59,95
Alone in the Dark	DM 89,95
Ambush at Sorinar	DM 89,95
Amberstor	DM 39,90
Anstofi	DM 69,95
Archon Ultro	DM 84,95
Archer Madean's Pool Billard	DM 69,95
B-17 Flying Fortress	DM 94,95
B-Wing (X-Wing Misssion Disk 2)	DM 44,95
Ballistic Diplomocy	DM 54,95
Bat 2-The Coshan Conspiracy	DM 84,95
Battle Chess 4000 SVGA	
Bazooko Sue	DM 69,95
	DM 89,95
Body Blows Galactic	DM 59,95
Buck Rogers 2	DM 84,95
Burning Steel	DM 89,95
Burning Steel Datadisk 1	DM 39,95
Burning Steel Datadisk 2	DM 39,95
Burntime	DM 84,95
Campain	DM 84,85
Chess Maniac 5 Billon and 1	DM 95,95
Christoph Kolumbus	DM 84,95
Civilization	DM 94,95
Comanche - Operation White L.	DM 89,95
Comanche Mission Disk 1	DM 54,95
CyberRace	DM 84,95
Dos Schwarze Auge	DM 84,95
Day of the Tentacle (Manic Mansion 2)	DM 89,95
Der Potrizier	DM 84,95
Der Schatz im Silbersee (Karl May)	DM 89,95
Die Schöne und das Biest	DM 84,95
Die Siedler	DM 84,95
Dogfight	DM 94,95
Dracula	DM 84,95
Dune 2 - Battle for Arrakis	DM 69,95
Dynatech	DM 69,95
Eishockey Manager -	DM 84,95
Elite 2 - Frontier	DM 84,95
Elysium	DM 69,95
Eye of the Beholder 3	DM 84,95
F-117 A Nightowk 2.0	DM 94,95
F-15 Strike Eagle 3	DM 94,95
F-19 Stealth Fighter	DM 34,95
Falcon 3.0	DM 94,95
Falcon 3.0 Campain Disk	DM 59,95
Fire and Ice	DM 59,95
Flugsimulator 5.0	DM 139,95
Football Manager 3	DM 89,95
Engageton Cuella	011 04 05

DM 84,95

Forgotten Castle

Freddy Pharkus	DM 69,9
Global Effect	DM 69,9
Game of Life	DM 39,9
Goall	DM 69,9
Goblins 2	DM 89,9
Gunship 2000	DM 94,9
Gunship 2000 Scenario Disk	DM 59,9
Hattrick	DM 84,9
Hired Guns	DM 89,9
Hannibal	DM 84,9
Hattrick	DM 84,9
Harpoon 1.2.1	DM 74,9
Harpoon Battleset 4	DM 29,9
	DM 94,9
Harrier Jump Jet Hired Guns	DM 89,9
Hook	DM 07,73
	DM 84,95
Inco	DM 94,9
Indiana Jones 4	DM 89,9
Indy Car Racing	DM 84,9
Iron Helix	DM 84,95
Ishar 2 - Messengers of Doom	DM 69,95
Jimmy White Snooker	DM 69,95
Jurassic Park (Dina Park)	DM 69,95
Casparovs Gambit	DM 84,95
KGB	DM 69,95
Kingmaker	DM 69,95
Kings Quest 6	DM 84,95
Krusty's Fun House (Simpsons)	DM 59,95
Lands of Lore - The Throne of Chaos	DM 69,95
Legend of Kyrandia	DM 74,95
Leisure Suit Larry 6	DM 84,95
Lemmings 2 - The Tribes	DM 84,94
Links 386 PRO	DM 94,95
Lallypop	DM 74,95
Lord of the Rings 2	DM 69,95
Lost in Time	DM 89,95
Lother Matthous Fußball	DM 69,95
Mad News	DM 84,95
Mario wird vermisst	DM 74,95
Microcosm	DM 89,95
Might & Magic 5 - Dark Side of Xen	DM 89,95
Mortal Kombat	DM 69,95
IIFL Coaches Club Football	DM 84,95
NHL Hockex	DM 84,95
Nick Falda's Championship Golf Nigel Mansell's World Champion	DM 89,95
	DM 59,95

Nigel	Mansell's World Champion	DM 59,95
0	n-l	ine

	7
On the Road	DM 69,95
Penthouse Hot Numbers Deluxe	DM 59,95
Pinball Dreams	DM 69,95
Pirates Gold	DM 94,94
Planet's Edge	DM 84,95
Populous 2	DM 74,95
Privateer	DM 89,95
Ragnarok	DM 89,95
Railroad Tycoon Deluxe	DM 89,95
Red Baron	DM 69,95
Red Baron Mission Disk 1	DM 54,95
Return of the Phantom	DM 94,95
Robin Hood - Conquest of Longbow	DM 69,95
Roborod	DM 69,95
Seal Team	DM 84,95
Shadow Caster	DM 84,95
Sherlock Holmes	DM 84,95
Silent Service 2	DM 79,95
Silverball (PC-Flipper)	DM 59,95
Space Quest 5	DM 69,95
Spelljammer - Pirates of Realmspace	DM 84,95
Star Trek	DM 84,95
Starlord	DM 94,95
Streetfighter 2	DM 64,95
Strike Commander	DM 89,95
Strike Commander (Tactical Operations 1)	DM 44,95
Strike Commander Speech Pack Striker	DM 39,95 DM 69,95
Subwar 2050	
Super Strike Commander	DM 94,95 DM 89,95
Syndicate Syndicate	DM 84,95
Terminator 2 - Chess Wars	DM 69,95
T.F.X. (Tactical Fighter Experiment)	DM 89,95
The Lost Vikings	DM 84,95
Truders	DM 39,90
Tornado	DM 84,95
Turrican 2	DM 69,95
Twilight 2000	DM 89,95
Ultima 7 - Die Schwarze Pforte	DM 84,95
Ultima 8 - Pagan	DM 89,95
Ultima 8 - Pagan Speech Pack	DM 44,95
Ultima Underworld 2	DM 74,95
V for Victory 2	DM 69,95
Veil fof Darkness	DM 84,95
Wall Street Manager	DM 84,95
War in the Gulf	DM 74,95
Million Communication Namedown	DILL CO DE

BESTELL-TELEFON:

Wing Commander Academy

X-Wing Mission Disk

0211-633 006

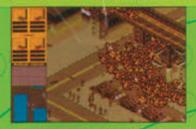
DM 69,95 DM 89,95

DM 59,95

AMERIKA-JETZT BIST DU DRAN!



"Syndicate"... Eines der richtungsweisenden Spiele dieses Jahrzehnts." PC Player: 89% "Syndicate... Vielleicht das intelligenteste und beste Spiel aller Zeiten." Powerplay: 90%







letzt ist der amerikanische Kontinent von Alaska bis Argentinien außer Kontrolle geraten. Als Anführer eines Syndikats müssen Sie alles Nötige tun, um die aufständische Bevölkerung wieder auf Ihre Seite zu bringen, bevor die gegnerischen Syndikate in den dunklen und korrupten Straßen Amerikas die Macht Ubernehmen.

Um Ihnen bei den 21 brandneuen Missionen zu

helfen, stehen Ihnen eine ganze Reihe gefährlicher Waffen und Geräte zur Verfügung, die Sie zur Unterstützung Ihrer Agenten einsetzen können.

Sie haben jetzt sogar die

Möglichkeit, Ihre Agenten als unschuldige Zivilisten zu tarnen, damit sie sich unauffällig unter das Volk mischen können, bevor sie ihre Maschinenpistolen ziehen. Oder Sie aktivieren ein Leuchtfeuer mit Zielsucheinrichtung, um Luftmächte einzuberufen, die gegnerische Gefahrenzonen ausschalten.

Diese komplett deutsche Zusatzdiskette enthält außerdem eine Netzwerkunterstützung für bis zu acht

Spieler mit speziellen Multiplayer-Missionen. Jetzt wird sich zeigen, wer wirklich Ihr Freund ist ...

Syndicate - American Revolt.™ Die Zukunft ist noch dunkler geworden.

AMERICAN REVOLT

SYNDICATE" DATA DISK



Falls Sie Schwierigkeiten haben, dieses Spiel im Handel zu erwerben, wenden Sie sich hitte an FA DIREKT. Tel.: 0524: 24307 Fax: 05241/24244



ERICAN REVOLT

SILVERBALL THE FUTURE OF PINBALL FÜNF FANTASTISCHE TISCHE.

FANTSY - KLAUEN SIE DIE SCHÄTZE DES DRACHEN
BLOOD - OB SIE HIER LEBEND HERAUS KOMMEN?
NOVA - ERFORSCHEN SIE DIE TIEFEN DES WELTALLS
SNOCKER CHAMP - SPIELEN SIE EINE GEMÜTLICHE RUNDE SNOCKER
ODYSSEY - BEGLEITEN SIE ODYSSEUS AUF SEINER IRRFAHRT

SPIELSPASS 90%

89,95 DM

ERHÄLTLICH BEI TRANSTECH ODER KARSTADT

GIGANTEN PACK SILVERBALL UND ULTRA SOUND

ZUSAMMEN

449,- DM

SILVERBALL UNTERSTÜTZT: SOUNDBLASTER, SOUNDBLASTER PRO, ULTRA SOUND BESTELLEN SIE DIREKT BEI UNS:

ILYANZILECH

TRANS-TECH
TELEKOMMUNIKATIONSSYSTEME
VERTRIEBSGESELLSCHAFT MBH

GRISSETSTRASSE 11
74182 OBERSULM
TELEFON 0 71 30 / 66 64
TELEFAX 0 71 30 / 91 20
TELEX 728 262 TRANS D



(LIEFERUNG FREI HAUS)

